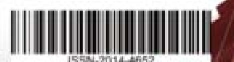
año 4 / número 46 / diciembre 2012

games tribune magazine

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PC - WIIU - NINTENDO 3DS - PSVITA - IOS - ANDROID - TECNOLOGÍA



ANÁLISIS

Layton vs Ace Attorney

Call of Duty Black Ops II

Assassin's Creed III

Forza Horizon

Halo 4

AVANCES

Aliens Colonial Marines

Grand Theft Auto V

Bioshock Infinite

Ni no Kuni

NEED FOR SPEED™ MOST WANTED

proyectocromatic.com pixelbusters.es
zehngames.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm guiltybit.com

editorial

@gamestribune

NÚMERO 46 - DICIEMBRE 2012

No soy periodista

En los últimos meses por cualquier web "profesional" que se precie o desde los medios escritos se nota un cierre de filas en torno a la figura del *periodista de juegos.* Ensalzando su figura y dejando patente que sin ellos la prensa "*especializada*" está abocada a su irremediable desaparición. Visto desde fuera, y aun sin ser nadie en este sector, me suena a miedo, sobada de lomos y titulitis.

Si el panorama dentro de la prensa escrita está herido (que lo está, y mucho), no es ni mucho menos por culpa del intrusismo que denuncian o la crítica desmesurada a como los demás hacen las cosas. Se nos llena mucho la boca abogando qué es periodismo y qué no lo es. Palabras vacías que intentan esconder una falta total de autocrítica, por parte de aquellos que ahora se autoproclaman como los únicos potestados para escribir sobre videojuegos, y que sin embargo, en este país han sido incapaces de dar al lector ese elemento diferencial que aseguran tener y al que ahora se aferran como un clavo ardiendo. ¿Pero en base a qué? ¿Qué ha pasado los últimos 20 años?

Por cierto, mi rama son las estructuras. Aquí dirijo, opino y pongo notas por afición. Porque no, no soy periodista. Soy ingeniero. Y esto lo hago con cariño y por diversión.



Gonzalo Mauleón
Director GTM
@mozkor17

GTM


ISSN 2014-4652

Games Tribune Magazine es una publicación gratuita impulsada por la **Asociación Games Tribune Magazine**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º D, Pamplona, e inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones, Grupo 1, Sección 1 y Número Nacional 594967.



GAMESTRIBUNEMAGAZINE

DIRECTOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
José Barberán Humanes

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
José Barberán Humanes
Jorge Serrano
Daniel Tirador
Carlos J. Oliveros Oña
Rodrigo Oliveros Oña
Octavio Morante
Daniel Meralho
Sergio Colina
Juan E. Fernández
Santiago Figueroa
Xavi Martínez
Jose Miguel González
Nacho Bartolomé

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Jose Luis Parreño
Andrés Martínez

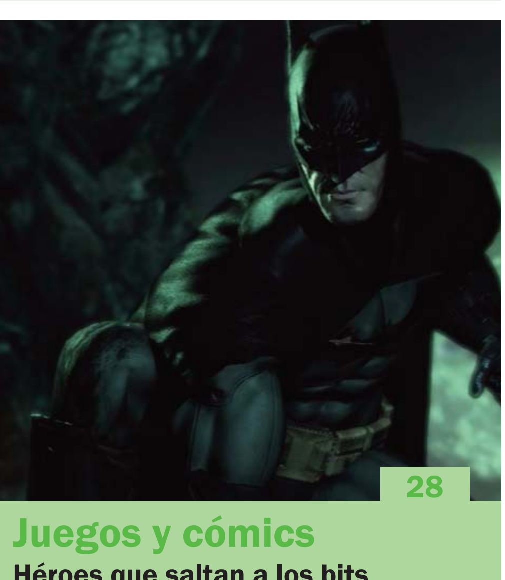
EQUIPO WEB
Andrea Gil
Javier Martínez Aguilar
Marco Gonzálvez

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
jserrano@gamestribune.com

HABITUALES

ESPECIALES







índice

AVANCES





ANÁLISIS





Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
NO FUMEU
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

javier aguilar/andrea gil/marco gonzálvez

Nuevo DLC para Borderlands 2 antes de fin de año

Las posibilidades de Pandora son infinitas y si se juega en compañía su duración se multiplica exponencialmente. Y es algo que pudimos comprobar con su primer DLC llamado “La Capitana Scarlett y su Botín Pirata”, que añadía más de 10 horas de juego adicionales.

Los chicos de Gearbox Software nos prometieron cuatro DLC’s en total y ya han confirmado que el segundo llegará antes de que termine el presente año. Bajo el título de “Mr. Tongue’s Campaign of Carnage”, tendremos la oportunidad de completar nuevas misiones, amén de conseguir diez fotos de Moxxi a modo de coleccionable como extra. Traducido: muchas horas.

Anarchy Reigns, tarde, pero con edición coleccionista

Sega ha anunciado cual será el contenido de la edición limitada de Anarchy Reigns, el esperado título desarrollado por Platinum Games.Para aquellos que reserven el juego podrán hacerse con dos modos de juego y un personaje extra.

Se trata de Bayonetta, protagonista del juego del mismo título. En cuanto a los modos de juego, el primero se llama “Supervivencia Loca”. En equipos de tres tendremos que luchar contra hordas de enemigos. En el segundo, llamado “Batalla Aerea”, los personajes se colgarán de helicópteros y lucharán hasta morir.

El juego saldrá a la venta para Xbox 360 y PS3 el próximo 11 de Enero a 29'99 €.

Tomb Raider Guardián de la Luz gratis en Core Online

Ya todos deberíais conocer Core Online, la plataforma de juegos gratuitos de Square-Enix para PC que permite jugar de forma gratuita mediante el uso del navegador a juegos como Hitman: Blood Money, Mini Ninjas o Tomb Raider: Underworld mientras vemos esporádicamente algo de publicidad.

Pues a esa lista ahora se suma Lara Croft y el Guardián de la Luz, el arcade de acción que cosechó un fantástico éxito ente crítica y público en todas las plataformas en las que apareció. Ahora puede ser jugado usando el cliente Google Native de Google Chrome. También podemos elegir pagar 9,99€ para eliminar la publicidad que hay siempre en esta plataforma.



Ikariam, el popular juego de navegador que ha cautivado a más de 50 millones de jugadores de todo el mundo desde que saliera en 2008 está disponible de forma gratuita desde este mes para dispositivos Apple



WiiU no traerá logros de serie y estos dependerán de cada desarrolladora

Uno de los inventos más viciantes y enfermizos hasta cierto punto de esta generación, ha sido sin duda alguna la inclusión del sistema de logros por parte de Xbox 360 y posteriormente PlayStation 3. Pero al parecer Nintendo seguirá sin implementar un sistema propio en su próxima Wii U. Y así lo ha hecho saber Jeremiah Slaczka, uno de los desarrolladores del futuro “Sribblenauts” que saldrá el 30 de noviembre para dicho sistema. Donde ha asegurado que Nintendo no ha creado ningún sistema de serie que los incluya, si no que más bien lo ha dejado en manos de cada desarrolladora.

Esto será bastante parecido a lo que hemos podido ver en títulos como “Portal 2”, que incluía un contador interno que nos iba haciendo un seguimiento del progreso de nuestros logros. Pero no irá más lejos de esto que os hemos contado. Finalmente no nos queda otra que esperar para ver qué camino elegirán el resto de desarrolladoras en este sentido porque Nintendo parece tomar su propio camino una vez más.



Más personajes extra para el juego de karts de SEGA

Parece que sega se tenía un as guardado bajo la manga con Sonic & All-Stars Racing Transformed. El juego está a la venta para Xbox 360 y PS3, con varios personajes invitados como Danica Patrick o Wreck-it Ralph. Pero lo que no sabíamos es que hay mas personajes invitados que no han sido revelados aún.

Un grupo de fans ha estado investigando en el código del juego, y ha descubierto que hay una franquicia invitada más, exclusiva de la versión de PC. Se trata de Team Fortress 2, el juego de Valve.

Manejaremos a tres personajes en uno, que irán cambiándose según el tipo de terreno en el que estemos compitiendo, mecánica estrella en esta continuación del título lanzado en 2010 por Sega y Sumo Digital. Por tierra, el Pyro conducirá su coche. Cuando pasemos al mar, Heavy se encargará de surcar los mares, y cuando pasemos al modo vuelo Spy será el piloto.

Sega no se ha pronunciado al respecto, pero es de esperar que estos personajes sean anunciados cuando se haga pública la fecha de lanzamiento de la versión de PC, aún sin determinar. ¿Tendremos gorritos de Sonic en Team Fortress 2 también? Quién sabe.

Valve confirma que Source 2 se encuentra en desarrollo

Aunque ya todos teníamos conocimiento de que Valve estaba trabajando en su motor gráfico Source 2, lo cierto es que no es tal como muchos pensábamos. Y es que el propio Gabe Newell ha confirmado que no será una simple actualización de su actual motor y que están trabajando desde cero con él.

La noticia fue confirmada en el pasado 3 de noviembre, aprovechando que el máximo responsable del estudio, Gabe Newell celebraba su cumpleaños número 50. Lo que sí ha reconocido es que están esperando el lanzamiento de un nuevo juego para su estreno. ¿Podría ser esta la vuelta triunfante del esperadísimo Half-Life 3? Nosotros al menos no perdemos la esperanza.

Virtue's Last Reward no llegará a España

Esta Visual Novel desarrollada por Chunsoft se está haciendo mucho de rogar. Primero su primera parte, 999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors , que apareció para Nintendo DS, no llegó a ponerse a la venta en Europa.

El anuncio de que su secuela para Nintendo 3DS y PS Vita sí llegaría al viejo continente fue una muy grata sorpresa para todos los amantes del género. Ahora, Rising Star Games, los encargados de la publicación en Europa, anuncian que no llegará a España.

Según declaran es un problema a la hora de encontrar distribuidor en nuestro país, puesto que ellos tan solo distribuyen en el Reino Unido. Mala suerte esta vez, aunque siempre queda la importación.

La nota curiosa del mes: Call of Effect 2

A veces damos por sentado que los controles de calidad de algunas compañías como Activision deberían ser eso, de calidad, pero visto lo ocurrido no podemos dar por hecho absolutamente nada.

Como por ejemplo que distribuyas Call of Duty: Black Ops II en PC y el segundo disco pertenezca a Mass Effect 2. Y en esta situación se han encontrado diversos usuarios de la versión de PC del enésimo Call of Duty que han reportado el error en Reddit y los foros de Steam. El lado bueno (o no) es que tienen dos medios juegos al precio de uno entero.

Bioware se ha comprometido a compensar a los afectados siempre que haya pruebas con una copia de Mass Effect Trilogy.

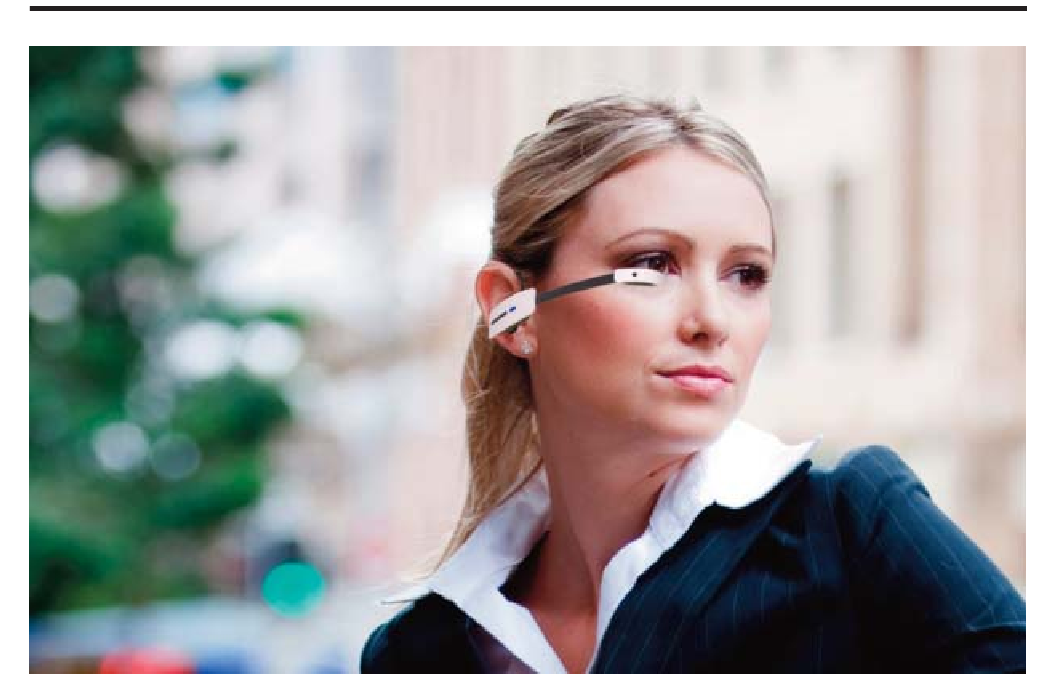


Guión y dibujo : Jaume Font Rosselló http://jfrteam.deviantart.com/gallery

GTM Geek News:

Las Smart Glasses M100 de Vuzix

Las gafas que rivalizan con el proyecto de Google llegarán en 2013



Google ha encontrado su primer rival en la carrera por ofrecer unas gafas "inteligentes" que complementen a nuestro smartphone. Ha sido la compañía Vuzix, empresa con experiencia en el campo de la realidad aumentada, quien ha presentado sus propias gafas que, aunque lo parezca, no son una versión modificada de las Google Glasses.

La propuesta de Vuzix es un dispositivo que sirve de pantalla complementaria a nuestro móvil Android o iOS. Las Smart Glasses M100 están equipadas con una pantalla WQVGA 16:9, lo que equivale a una pantalla de 4" pulgadas a unos 35 centímetros de la cara.

En el interior de la pequeña máquina podemos encontrar un procesador OMAP4430 a una velocidad de 1 GHz y 1GB de RAM ejecutándose sobre Android ICS. Todo esto acompañado por 4GB de almacenamiento interno, ranura microCF, puerto microUSB, GPS, Bluetooth y WiFi b/g/n.

Al igual que el prototipo de Google, las Smart Glasses M100 también cuentan con una cámara, solo que esta es capaz de tomar fotografías y grabar vídeo a 720p en formato 16:9 que podemos enviar a otro dispositivo o reproducirlo en su pantalla WQVGA.

Por último, incluye 4 botones físicos, un acelerómetro y un giroscopio con una libertad de movimiento de 3 grados para seguir a nuestra cabeza.

Vuzix ha creado un producto muy similar a la idea de Google, con la diferencia de que las suyas estarán a la venta a partir del año que viene por 1.000 dólares, mientras que el gigante de Internet esperará hasta 2014. Veremos si más compañías se apuntan a este carro.

Nexus 4 y Nexus 10 ya a la venta

La familia Nexus crece con otro smartphone y una nueva tablet



La compañía del buscador lanzó al mercado hace pocas semanas dos nuevos dispositivos de su gama Nexus: uno de los smartphone más potentes y una tablet de 10 pulgadas con gran resolución.

Empecemos por el Nexus 4. Esta vez Google ha elegido a LG para el desarrollo del que es el nuevo buque insignia de los smartphones Android, así lo dicen sus especificaciones: procesador Snapdragon de 4 núcleos a 1,5 GHz, 2 GB de RAM, 8 GB (o 16) de almacenamiento interno, cámara trasera de 8 MP y delantera de 1,3 MP... El panel elegido tiene una diagonal de 4,7 pulgadas, IPS y Gorilla Glass 2. Todo esto corriendo sobre Android 4.2 y por un interesante precio de 299€ (modelo de 8 GB) a través de Google Play.

Por otro lado, el Nexus 10 ha sido fabricado por Samsung y cuenta con una CPU ARM Cortex-A15 de doble núcleo, 2GB de RAM, cámara frontal y trasera, 16 GB de almacenamiento, puertos microUSB y micro HDMI, NFC y una batería de 9000 mAh. La pantalla de 10 pulgadas ofrece una resolución de 2560x1600 píxeles y, al igual que el Nexus 4, está protegida por una capa de Gorilla Glass 2. Está disponible en Google Play por 399€.

Google ha optado por la misma estrategia con ambos productos: altas prestaciones a precio de gama media, sobre todo en el caso del Nexus 4. El resultado ha sido que ambos productos se agotaron a las pocas horas, aunque se desconoce el número de unidades que se pusieron a la venta. En cualquier caso, si Google mantiene esta política de precios la competencia se verá obligada a seguirles los pasos si no quieren perder demasiadas ventas.

Mundo Smartphone:

Angry birds star wars

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder



Se ha hablado mucho de un agotamiento de la franquicia de Rovio, pero la verdad es que han hecho algo que ha conseguido que se olvide por completo esa idea, y es que Star Wars tiene mucho tirón y la verdad es que la mecánica del juego continúa mejorando y lo convierte en el que es para mí el mejor juego hasta la fecha protagonizado por los pájaros cabreados.

Es cargar el juego y darse cuenta de que Angry Birds y La Guerra de las Galaxias se complementan a la perfección.

Desde la música del inicio, los efectos de sonido, la caracterización de los personajes y los escenarios... Todo está muy cuidado y el estar basado en la saga de George Lucas es un aliciente para seguir jugando y descubrir todo lo que nos ofrece.

La estructura del juego es similar a los demás títulos de Angry Birds. Aquí elegimos planeta (Tatooine, Dagobah...) y accedemos a sus múltiples niveles, donde a medida que vamos avanzando iremos descubriendo los diferentes pájaros y sus habilidades como el uso del sable láser en el caso de Luke, la fuerza de Obi Wan o las descargas eléctricas de R2D2. Incluye niveles más clásicos y con otros que heredan mecánicas de Angry Birds Space en los que tendremos que tener en cuenta los campos gravitatorios.

Estamos ante un juego en definitiva divertidísimo y cuya descarga debería ser obligada en todos los terminales. Si no lo tienes, ya estás tardando.

Valoración de los usuarios





Valoración de GTM



PVP:

0,89€

(gratis en Android)



Mezcladitos

De Etermax, creadores del famoso Apalabrados, nos llega este "mezcladitos", un juego con una premisa similar, y es que consiste en crear palabras.

En esta ocasión no hay tablero, en la pantalla se nos presentan dieciséis letras y en tres turnos de dos minutos tendremos que crear el mayor número posible de palabras en partidas online, ya sea contra amigos u oponentes aleatorios,

Las partidas son mucho más rápidas que en apalabrados lo que es un punto a su favor. Actualmente solo está disponible en iOS pero en breve llegará también a Android.



Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP:
Gratis



NBA jam

Qué decir de este juego. El clásico título de baloncesto de dos contra dos en su edición para móviles conserva la diversión de las versiones de 16 bits. Un juego que se aleja de cualquier tipo de simulación y opta por un estilo arcade con jugadas, mates imposibles y un gran sentido del humor.

El control táctil está bien adaptado con botones que responden bien a nuestras órdenes, cosa importante cuando hablamos de juegos para móvil.

Un título totalmente arcade con modos para uno y dos jugadores que realmente merece la pena.



Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP:
4,75 €





Descargas digitales

SD: Pesadilla en North Point

Los zombis siguen queriendo gozar de protagonismo en lo que a entrometerse en historias ajenas se refiere. Y aunque aquí han cedido el testigo a unos mejor ubicados no-muertos espectrales orientales, la mecánica sigue siendo la misma que en otras apuestas: ser un pequeño spin-off de corte cómico para aligerar la campaña.

Probablemente y sin mucho margen de error, este DLC que nos ocupa sea el que más merezca la pena de entre todos los presentados hasta ahora en el sandbox de Square-Enix. Aunque su precio en relación a su duración puede presentarse un pelín alto al sobrepasar la barrera psicológica de los 400MSP.

Si bien una vez nos hayamos hecho con él, lo que nos vamos a encontrar es un pequeño argumento compuesto por varias misiones que tienen como objetivo volver a unir a nuestro protagonista y su novia, secuestrada de forma traumática a la salida de una romántica cita en un apartado cine de Hong Kong.

Completar la historia nos supondrá dos horas cortas, donde la mecánica de las misiones no difieren mucho de ir a tal lugar y liarse a golpes contra el que se ponga en medio, sea de este mundo o no. Pero para intentar completar la experiencia a su vez contaremos con nuevos movimientos, objetos y así como conseguir nuevos coleccionables.

Valoración de los usuarios

Valoración de GTM



PVP:

5,49€

Farming Simulator 2013

Con miles de copias vendidas en todo el mundo --especialmente en Europa-- nos llega de la mano de Giants Software uno de los más conocidos simuladores agrícolas existentes en la actualidad.

Con el único objetivo de convertir nuestra pequeña granja en todo un referente agrícola, los desarrolladores han puesto a disposición del jugador todas las licencias reales en cuanto maquinaria agrícola actual. Eso sin contar la ya buena cantidad de mods repartidos por la red, realizados por la siempre sobresaliente comunidad.

Siembra, recolecta, cuida a tus animales, date una vuelta en tractor y mejora poco a poco el rendimiento de tu granja a medida que vamos añadiendo más dependencias. Todo es posible en Farming Simulator 2013, y si lo que quieres es que tu labor en el campo se convierta en tu pasión, este es sin duda tu juego.

Avalado por las buenas ventas de entregas anteriores, el buen hacer de sus desarrolladores en el campo de la simulación agrícola se ve incluso en los detalles. No en vano se le considera en este aspecto como el mejor.

Eso sí. Como buen simulador que es, Farming Simulator 2013 no es un entretenimiento al alcance de todos, sólo apto para los más pacientes.

Disponible con modo online.

Valoración de los usuarios

★★★★½

Valoración de GTM

★★★★☆

PVP:

24,99€





Monográficos by GTM

Enric Álvarez

Gonzalo Mauleón

Sello español

Cuando hablamos de desarrollo patrio parece irremediable el adentrarse en la icónica Edad de Oro del Software Español. Desde entonces parece que nada se ha hecho, y mucho menos bien en este país. Y no podemos estar más errados

Porque en España, en pleno 2012, se está llevando a cabo dos de los juegos más esperados en sus respectivos sistemas. Y tras ambos se esconde la figura de Enric Álvarez, un licenciado en Psicología que ya en 1996 participó en el desarrollo de uno de los juegos más famosos de todos los tiempos: Duke Nukem 3D.

Psicólogo, desarrollador y para colmo, español. Una extraña mezcla a la que los prejuicios impedirían con toda sus fuerzas que tomaran forma en algo de provecho. Y sin embargo, a día de hoy el máximo responsable de una de las franquicias más importantes de la historia: Castlevania.

Sin embargo el camino hasta este punto no ha sido sencillo. En la multitud de charlas y entrevistas concedidas no se cansa de decir una y otra vez que para llegar hasta aquí requiere haberlo perdido todo en la travesía. Y lo dice aconsejando desde la propia experiencia. Rebel Acts fue el primer estudio que contó con sus servicios. Y tras Duke, Blade of Darkness el primer trabajo en el que su peso comienza a hacerse notar. La historia se puede resumir rápidamente en algo ya cíclico: buenas críticas, pésimas ventas. Era 2001 y el estudio cerraba sus puertas con apenas un título en su haber.

Tras el fiasco, decidió armarse de valor y junto a ex-compañeros alumbraron Mercury Steam. La historia comenzó de la misma forma que terminó Rebel Acts. Scrapland, un título para PC y Xbox en 2005 nunca gozó del respaldo necesario, pasando a la historia como un título que solo los más incondicionales recuerdan.

En una apuesta a todo o nada, a las puertas de un salto generacional y con el drama de un más que seguro cierre, un teaser cambió el rumbo de este estudio. Apenas 10 segundos que mostraban a una niña descaradamente inspirada en El Exorcista. Aquel embrión dio paso a Clive Barker: Jericho. Y la historia cambió para siempre.



Ningún inicio es sencillo

Blade of Darkness

El título tuvo un desarrollo bastante tormentoso. Desde que fuera anunciado en 1996 hasta que salió a la venta en 2001 no fueron pocos los inconvenientes a los que tuvieron que enfrentarse. Lo cierto es que su inexperiencia les jugó una mala pasada.

Blade of Darkness es un título de acción en 3ª persona que no destacó en su época al salir en una plataforma tan exigente como el PC y con 3 años de retraso tecnológico. La ilusión con la que empezó el proyecto se veía superada sistemáticamente por los avances técnicos de la época, lo que obligaba a plantear un juego a largo plazo que no terminó de cuajar.

Todo lo que había en Blade of Darkness se desenvolvía de forma correcta. Sin embargo se notaba esa falta de destreza para llevar un título de este calibre a otro nivel.

Como aporte diferencial, ofrecía un primer nivel distinto según fuera el personaje que eligiéramos para llevar a cabo nuestra aventura. A partir del segundo, los caminos se unen.

Valoraciónes




Copando portadas

Castlevania LOS

Tras un aceptable Clive Barker Jericho, el nuevo estudio de Enric Álvarez se enfrascaría en el desarrollo de un juego perteneciente a la franquicia Castlevania. Una serie que hacía ya varios más de un lustro que había dejado de ser un referente dentro de la industria.

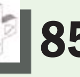
Así que enfrascados en una superproducción, Mercury Steam pasó a primera plana mundial como estudio de desarrollo. El nuevo proyecto contó como padrinos con personajes de la talla de David Cox en las labores de producción y el mismísimo Hideo Kojima como consultor. Con estos mimbres estaba claro que los Belmont iban a revivir las glorias de tiempos pasados.

Convertido en un juego de acción en 3D, Lords of Shadows logró una grandísima aceptación dentro del panorama internacional, y un éxito rotundo dentro de nuestras fronteras. A día de hoy sigue siendo uno de los mejores juegos que Konami a puesto a disposición de los jugadores en esta generación. Su calidad a todos los niveles y refrendado por una jugabilidad sumamente robusta fueron los pilares de su éxito.



Valoraciónes





Expandiendo la franquicia

LOS 2 / Mirror of Fate

Ahora que Konami ha depositado toda su confianza en el equipo de Enric Álvarez, durante el próximo año veremos la secuela de Lords of Shadow. Aunque su desarrollo era casi un secreto a voces y una demanda general, no fue hasta el pasado E3 cuando y donde se reveló que la historia de Drácula y los Belmont tocaría a su fin con esta entrega.

Poco más que un par de trailers se han revelado desde su anuncio, aunque es de esperar que siga la doctrina marcada del más y mejor al contar prácticamente con el mismo equipo al completo que engendró la primera entrega. La fórmula funcionó en su momento, y es lógico pensar que debe volver a hacerlo.

Pero antes de esta secuela debe llegar al mercado Mirror of Fate. Ambientado en el mismo arco argumental de la serie, el título exclusivo de Nintendo 3DS se presenta como una especie de *Origins* o precuela. Se presentar como un juego de acción en 2.5D en el que asistiremos al inicio y a los porqués del odio encarnizado que se profesan Gabriel Belmont y su hijo.

En este mismo número podéis encontrar un extenso avance de lo que pudimos ver y probar en el recientemente concluido Salón del Manga.

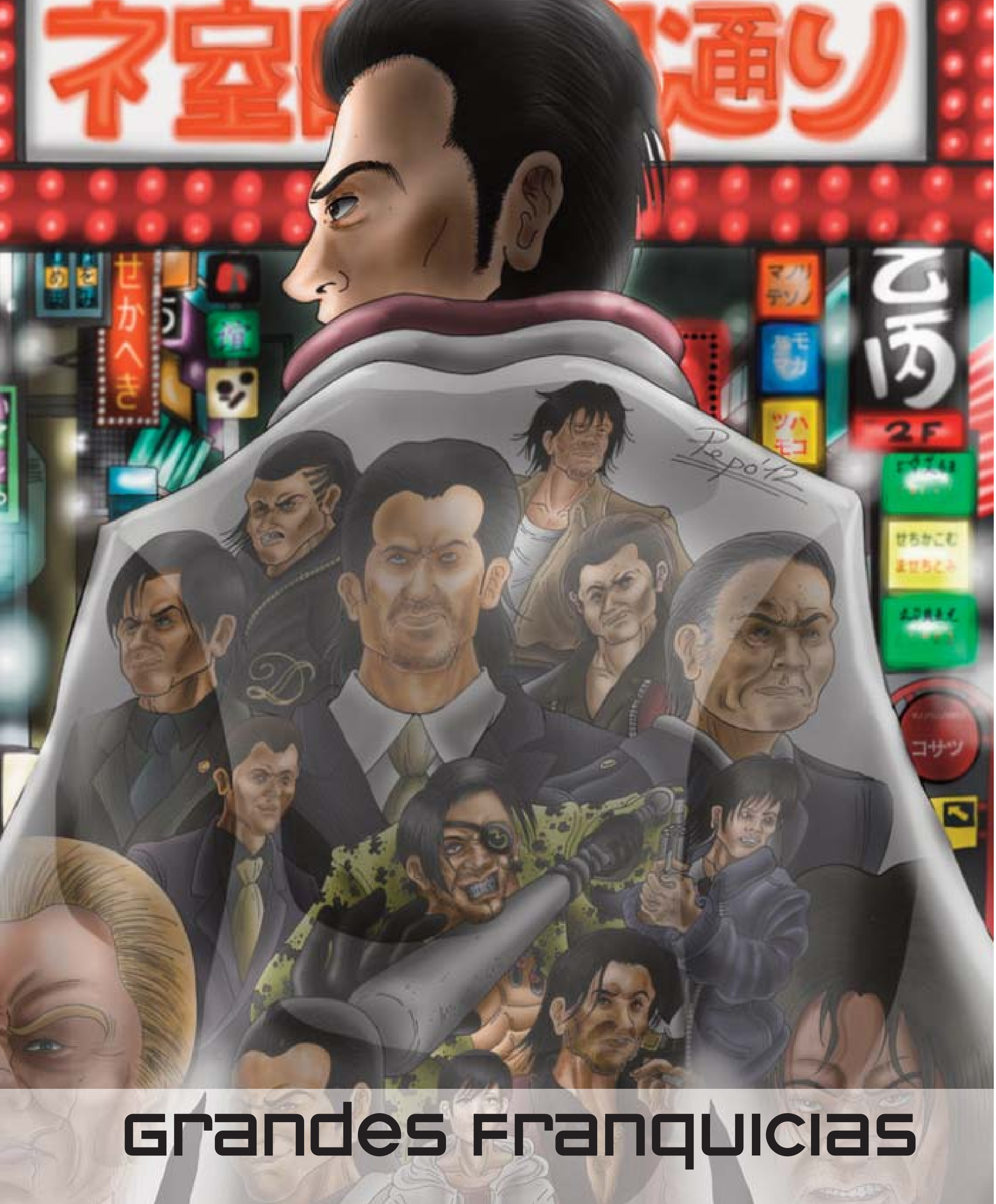
Fecha de salida

03/2013

"Castlevania: Lords of Shadow 2 llegará a Xbox 360, PlayStation 3 y PC. Al igual que el primer juego y que la entrega para Nintendo 3DS, Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate, este título volverá a estar desarrollado por los españoles de Mercury Steam y se espera que suponga la conclusión de la historia de Gabriel. De momento no hay fechas."

Vandal.net





Grandes Franquicias
Yakuza

carlos oliveros

Yakuza / Ryū ga Gotoku

"Imagínate un cruce entre GTA y El Padrino... pero en Japón... con muchas cosas que hacer y con mucho sentido del honor". Algo así balbuceaba hace unos meses al intentar explicar a un amigo en qué consiste la serie Yakuza. Hay que jugarlo y empaparse para entenderlo. Y no te sorprendas si acabas encariñándote de unos personajes que parecen de todo menos tiernos...

Era cosa del destino, tal vez. O al menos, Nagoshi tenía claro que aquel proyecto podía y debía ser un éxito. Se lo había puesto sobre la mesa a Sony sin conseguir nada. Se lo propuso a Microsoft sabiendo que el marcado carácter 100% nipón del juego y la escasa penetración de mercado de la compañía americana en Japón llevarían a un no rotundo. Pero volvió a insistir con Sony, esa marca que prácticamente representa el orgullo tecnológico nacional en el país del Sol naciente. Y a día de hoy, esta serie de grandes hombres tatuados, de criminales imposiblemente honorables, de antiguos enfrentamientos entre familias y de huérfanos que se salvan la vida unos a otros cual Caballeros del Zodiaco cuenta con entregas en PS2, PS3 y PSP. De hecho, el quinto juego de la serie principal verá la luz en unos días en Japón.

Su producción ha estado marcada por los altísimos presupuestos desde sus inicios. Pero Nagoshi, alumno aventajado de Yu Suzuki, aprendió la lección del batacazo económico de Shenmue. Esto se ha traducido en numerosos acuerdos comerciales con todo tipo de marcas de reconocido prestigio en Japón, desde casas de empeños hasta cadenas de comida rápida, que aparecen en los distintos juegos como lugares en los que podemos entrar y abastecernos. Actores, cantantes y hasta cocineros famosos han participado en la serie, ya sea prestando su cara y voz a un personaje o, incluso, participando como ellos mismos en misiones secundarias.

"Como un dragón" significa su título original, Ryū ga Gotoku. Y un dragón es precisamente lo que su inquebrantable protagonista lleva tatuado en la espalda. Como un dragón se ha alzado Nagoshi en apenas unos años, de diseñador de Super Monkey Ball a director creativo de Sega y miembro de la cúpula directiva desde hace escasos meses.



Toshihiro Nagoshi, con sus aires de divo *sui generis*, es el alumno aventajado de Yu Suzuki y máximo responsable de las series Yakuza y Super Monkey Ball

Yakuza

Basado en una historia del premiado novelista Hase Seishu y producido por Nagoshi, que venía de desarrollar Super Monkey Ball y sus secuelas inmediatas, el primer **Ryū ga Gotoku** nos presenta a **Kiryu Kazuma**, un joven prometedor... para los estándares de una familia yakuza, claro. Su padre adoptivo, **Shintaro Kazama**, le ha educado a él y a sus dos amigos de la niñez, Akira y Yumi. Como descubriremos, se trata de una tradición entre los yakuzas: ocuparte de los hijos de cualquier víctima mortal de tus crímenes.

Todo cambia para Kiryu cuando el patriarca de su clan, Sohei Dojima, secuestra y viola a Yumi, y Akira lo mata de un tiro. Kiryu decide cargar él con la culpa del asesinato para que su amigo no vaya a la cárcel, ya que la hermana de éste se encuentra muy enferma y a punto de ser operada. Es cuestión de vida o muerte.

Cuando Kiryu sale de prisión diez años después, se encuentra con un clan muy diferente del que recordaba. Su antiguo amigo ahora es patriarca de su propia familia y se ha convertido en un hombre frío y despiadado. Por si fuera poco, el clan ha perdido ni más ni menos que 10 billones de yenes y todo el mundillo criminal es un hervidero en busca de semejante suma. Al mismo tiempo, Kiryu se encuentra con una niña llamada Haruka, que también está siendo perseguida. ¿Dónde han ido a parar los 10 billones? ¿Cómo ha podido Akira cambiar tanto? ¿Quién es esta niña y cuál es su papel en todo esto?

Yakuza es un absorbente cruce entre aventura de acción y RPG con mundo abierto. Aunque bien recibida, esta primera entrega fue criticada por su doblaje al inglés (que prescindía de las magistrales voces japos) y sus prolongados tiempos de carga.



Lanzamiento
- Diciembre 2005 (Japón)
- Septiembre 2006 (USA/EUR)

Desarrolla
- Sega Amusement Vision

Productor
- Toshihiro Nagoshi

Guionista
- Hase Seishu

Revisiones
- Ryū ga Gotoku 1 & 2 HD Edition (PS3, noviembre 2012)

Yakuza 2

Conservando básicamente intactas las mecánicas de juego de la primera entrega y añadiendo diversas mejoras y la que es, para muchos fans, la mejor trama de toda la serie, **Ryū ga Gotoku 2** nos pone de nuevo en la piel de Kiryu Kazuma ante una amenaza de mayores proporciones.

El quinto patriarca del clan Tojo ha sido asesinado y Kazuma quiere que **Daigo Dojima** (hijo de Sohei Dojima, tiroteado por Akira en el primer Yakuza) se convierta en el sexto, pero el joven y sensato mafiosillo no quiere asumir una responsabilidad como esa. Mientras intenta llegar a una tregua con el líder del clan **Omi**, el hijo adoptivo de éste, **Ryuji Goda**, les secuestra a ambos. Su plan es acabar con Kiryu y arrasar **Kamurocho** (reproducción semi-ficticia del barrio rojo de Tokyo y centro de operaciones habitual del clan Tojo). Kiryu es puesto en custodia preventiva por la detective **Kaoru Sayama**, que pretende utilizarle para investigar al clan. ¿Cómo rescatar a Daigo y derrotar a Ryuji Goda evitando al mismo tiempo provocar una guerra con el clan Omi, que cuenta con más de 30.000 miembros?

Aunque haber disfrutado del anterior juego ayude a entender mejor las motivaciones de los personajes, Yakuza 2 incluye no sólo pequeños tutoriales sino un detallado resumen en vídeo de lo acontecido hasta el momento, una costumbre que se mantendrá en posteriores entregas.

Por fin, con dos años de retraso, Yakuza 2 llegó a occidente respetando las voces originales e incluyendo subtítulos en inglés... y sólo en inglés. Este mismo mes de noviembre ha sido relanzado en alta definición junto con el primero en su país de origen, en **Ryū ga Gotoku 1 & 2 HD Edition**.



Lanzamiento
- Diciembre 2006 (Japón)
- Septiembre 2008 (USA/EUR)

Desarrolla
- Sega Amusement Vision

Productor
- Toshihiro Nagoshi

Guionista
- Hase Seishu

Revisiones
- Ryū ga Gotoku 1 & 2 HD Edition (PS3, noviembre 2012)

Yakuza 3

Fueron los precios tan reducidos de Yakuza 3 y 4 los que me convencieron de comprarme la PS3 a principios de año. Estrené la consola con Yakuza 3 y supe que estaba ante un juegazo desde la misma intro.

Era la segunda entrega en la que actores famosos prestaban su apariencia a ciertos personajes (tras Kenzan!, *spin-off* también en PS3) y la primera entrega por Team CS1 o, mejor dicho, **Ryū ga Gotoku Studio**, que no es sino el mismo Nagoshi y su equipo tras otra reestructuración en Sega. Nuevo motor gráfico, nueva entrega numerada, nueva vida para Kazuma y Haruka: un apacible orfanato a orillas de la playa en **Okinawa** junto a varios niños más, cuyo cuidado permite a Kazuma mantenerse alejado de ambientes peligrosos. Pero el orfanato se encuentra en territorio de un viejo yakuza local y el gobierno presiona para comprarlo y construir en él un gran complejo turístico. La trama política alcanza niveles internacionales y el nuevo líder del clan Tojo y amigo de Kazuma, **Daigo Dojima**, corre peligro mortal.

Traidores en el clan, enfrentamientos con las tríadas chinas y la implicación de la CIA son los elementos más potentes de un argumento que engancha, pese a ser tal vez el más sencillo de la saga. No obstante, la caracterización de todos los personajes es simplemente soberbia. Incluso sin meternos en misiones secundarias, llegamos a conocer el carácter y motivaciones de cada niño, de cada mafiosillo, de cada padre preocupado. Se trata de la entrega con la que más nos encariñamos con los personajes, con momentos inesperadamente emotivos, ayudados por una banda sonora que consigue que incluso abrirnos paso a cates nos parezca una misión de justicia divina.



Lanzamiento
- Febrero 2009 (Japón)
- Marzo 2010 (USA/EUR)

Desarrolla
- Ryū ga Gotoku Studio

Productor
- Toshihiro Nagoshi

Guionista
- Masayoshi Yokoyama

Yakuza 4

Los augurios eran francamente buenos. Por primera vez, manejaríamos a 4 personajes y el desarrollo del juego se dividiría así mismo en 4 capítulos, más un capítulo final en el que... bueno, mejor lo descubrís vosotros, ¿no?

Akiyama es un billonario de treinta y pocos, famoso en Kamurocho por conceder créditos a gente desesperada, sin avales ni opciones... y sin intereses. ¿Qué esconde este prestamista socarrón y qué efecto tendrá en su vida la aparición de una misteriosa mujer que le pide un crédito sin precedentes?

Saejima lleva más de dos décadas en el corredor de la muerte tras masacrar a toda una banda rival. Lo hizo por honor, por su jefe y por su clan, o eso pensaba él. De repente, se le presenta la oportunidad de escapar y averiguar la verdad.

Tanimura es un joven policía corrupto de Kamurocho. Pronto descubriremos que utiliza el dinero de los sobornos con fines nobles y que la suerte que corrió su padre adoptivo es parte de una trama de corrupción que se remonta, precisamente, a hace más de 20 años.

Kazuma no necesita introducción. Sigue tranquilo en Okinawa hasta que se cruza con Saejima y, tras una serie de acontecimientos, se ve obligado a intervenir y destapar la podredumbre que amenaza al clan, a la policía, y posiblemente al país entero.

Yakuza 4 se agarra al motor gráfico de la anterior entrega, ya no precisamente puntero, y cuenta con una banda sonora menos memorable, pero goza de un argumento espectacular y unos personajes tan trabajados que es difícil no sentirse absorbido por la historia, aunque la saga se resista a evolucionar en ciertas mecánicas, tal vez, demasiado "old school".



Lanzamiento
- Marzo 2010 (Japón)
- Marzo 2011 (USA/EUR)

Desarrolla
- Ryū ga Gotoku Studio

Productor
- Toshihiro Nagoshi

Guionista
- Masayoshi Yokoyama

Yakuza 5

Para cuando leáis estas líneas, **Ryū ga Gotoku 5: Yume Kanaeshi Mono** ("Como un Dragón 5: El que cumple sueños") acabará de salir a la venta en Japón, o estará a pocos días de hacerlo. Para los desarrolladores, ha supuesto una suerte de punto de inflexión en la serie: un nuevo y más potente motor gráfico, mejoras en las mecánicas de juego, 5 protagonistas con 5 ciudades fielmente reproducidas que explorar… Y Kazuma ya no vive con Haruka y los niños. ¿Cómo? ¿Por qué?

Ni Kamurocho, ni el orfanato de Okinawa. Nuestro honorable "héroe" trabaja ahora como taxista en **Fukuoka**, alejado de la vida de los yakuza. Haruka ha crecido e intenta abrirse paso en el mundo de la música como *idol* (efímera estrella del pop adolescente típica del mercado japonés) pero puede que la agencia de talentos y su presidente tengan lazos con el mundo criminal. Akiyama, el simpático prestamista, se cruza con ella en **Osaka** en un viaje de negocios. Mientras tanto, Saejima cumple una nueva condena de 3 años, y un abandonado Tatsuo Shinada, antigua estrella de béisbol, intenta demostrar que no amañó sus partidos años atrás. ¡Estos serán nuestros 5 protagonistas jugables!

Las historias de los citados personajes se enmarcan en un contexto peligroso para el clan Tojo: el líder de la Alianza Omi agoniza y su muerte pondrá fin a la tregua entre estos dos grandes clanes. **Daigo Dojima** decide buscar nuevos aliados ante la auténtica guerra de bandas que se le viene encima.

Estamos ante la entrega más larga y profunda de la serie, la que cuenta con más lugares que explorar, más realismo en los gestos faciales, más actores famosos participando… Y ni siquiera sabemos si llegará a occidente.



Lanzamiento
- Diciembre 2012 (Japón)

Desarrolla
- Ryū ga Gotoku Studio

Productor
- Toshihiro Nagoshi

Guionista
- Masayoshi Yokoyama



Los grandes olvidados

Ryū ga Gotoku Kenzan! apareció en Japón en marzo de 2008. Era el primer Yakuza de PS3, no considerado parte de la saga principal y ambientado en la era Edo, a principios del siglo XVII. Su protagonista, **Kiryu Kazumanosuke**, es en realidad el alter ego del histórico espadachín **Musashi Miyamoto** (¡por supuesto!). En él aparecen otros personajes memorables como Haruka y Majima en este contexto histórico alternativo. La banda sonora destaca especialmente por su variedad, llegando a contener una pieza de flamenco para la batalla entre Ittosai y Miyamoto.

Kurohyō: Ryū ga Gotoku Shinshō (Yakuza Black Panther, como se le conoce en los foros) es una historia paralela a la saga principal y aparece en PSP en Japón en septiembre de 2010. Sin perder el carácter de aventura de acción, se centra más en los combates uno contra uno que las entregas de PS2 y PS3. **Ukyô Tatsuya** abandona sus estudios y se gana la vida en peleas ilegales en Kamurocho, hasta que mata a un Yakuza y su vida cambia para siempre... Un segundo juego, **Kurohyō 2: Ryū ga Gotoku Ashura hen**, se lanzó también en PSP en marzo de este mismo año. Pese a su buena recepción, el futuro de esta serie portátil es incierto, tanto en lo referido a secuelas como en cuanto a su posible localización.

El único *spin-off* de la serie que hemos olido en occidente es **Ryū ga Gotoku of the End** (junio 2011), o **Yakuza Dead Souls** como nos lo trajeron aquí (marzo 2012). En esta nueva aventura nos encontramos con una plaga de zombis en Kamurocho que el ejército no puede contener. Y claro, los yakuza tienen más pantalones que nadie y se arman ellos hasta los dientes para hacer limpieza.

Spin-offs

- Ryū ga Gotoku Kenzan!
(PS3, marzo 2008)
- Kurohyō: Ryū ga Gotoku Shinshō
(PSP, septiembre 2010)
- Kurohyō 2: Ryū ga Gotoku Asyura hen
(PSP, marzo 2012)
- Ryū ga Gotoku of the End
(Yakuza Dead Souls)
(PS3, junio 2011 / marzo 2012)

Recopilaciones

- Ryū ga Gotoku 1 & 2 HD Edition (PS3, noviembre 2012)


BATMAN
ARKHAM CITY
ARKHAM
videojuegos
en viñetas
repaso a los juegos basados en comics

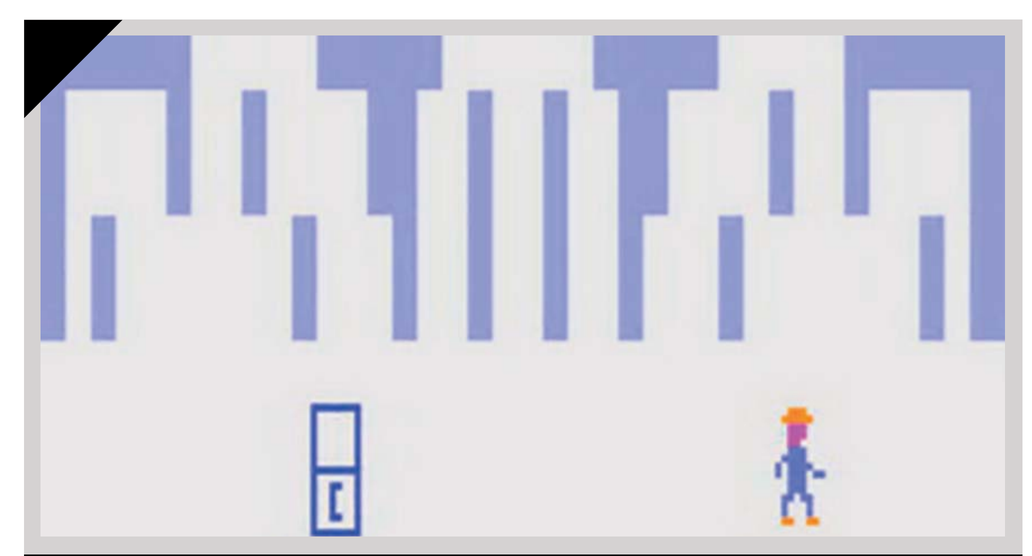
Videojuegos en viñetas

El cómic y los videojuegos son dos formas de entretenimiento que han confluido en muchas ocasiones. Superhéroes que han conseguido el poder del píxel, videojuegos que han descubierto cómo utilizar las viñetas en beneficio de la experiencia jugable...

Cómics y videojuegos están fabricados con materias primas cuadradas: viñetas y píxeles, respectivamente. Si el cómic fue en su día la forma más atractiva para los jóvenes de engancharse a grandes historias, los videojuegos sin duda han recogido el testigo desde hace ya unos cuantos años. Las grandes editoras, conscientes de esto, han aprovechado el tirón de las consolas para que sus protagonistas salven el día también en los videojuegos. Y es que si puede haber algo más emocionante que disfrutar en papel de las aventuras del héroe, eso es, sin duda, poder ser nosotros mismos el héroe. Los videojuegos, por su parte, que no han dejado de beber de las formas de narrativa de todo tipo de artes y experimentar con ellas, también se han fijado en el cómic. Al fin y al cabo, el objetivo de cómics y videojuegos no es más que conseguir que nos adentremos en un mundo, contarnos una historia.

Jugando cómics

Todos los personajes de cómic más famosos tienen su propio videojuego. Esto incluye, como primera referencia inevitable, el elenco al completo de Marvel y DC; desde Spider-Man, Superman y Batman a Los 4 Fantásicos, Hulk, Linterna Verde, Flash, X-Men, Iron Man y casi cualquiera que seamos capaces de recordar, con sus correspondientes némesis. En 1978 pudimos ver a Superman más cuadrado que nunca, que ya es decir, en la Atari 2600, una de las primeras consolas de la historia. Spider-Man también tuvo su correspondiente videojuego para la Atari en 1982, con la mecánica de juego simple y repetitiva propia de las limitaciones técnicas de la época: escalar un edificio esquivando las trampas del Duende Verde. Bruce Wayne, siempre a la vanguardia de la tecnología, tampoco pudo escapar de Batman (Ocean Software, 1986) una memorable aventura de exploración en perspectiva isométrica que se lanzó en microordenado-



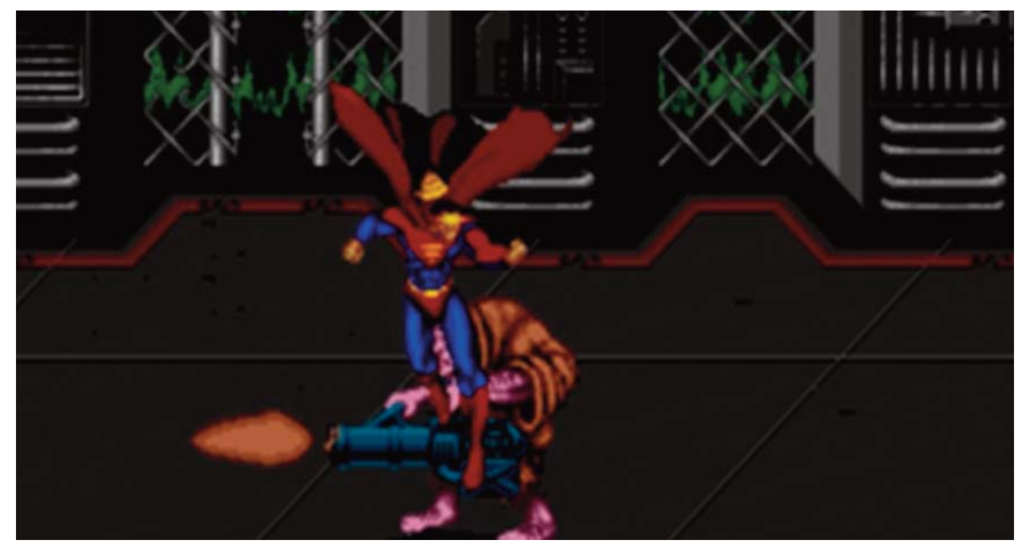
Superman, para Atari 2600, fue el primer videojuego que protagonizó el hombre de la capa roja y la S en el pecho. Su lanzamiento fue en 1978



res domésticos como Amstrad y ZX Spectrum.

Pero sin duda, la era de las consolas de 16 bits, a principios de los 90, con las consolas Super Nintendo y Mega Drive como principales exponentes, se llevó la palma. Las capacidades de estas consolas para representar coloridos gráficos en dos dimensiones hicieron que, buen trabajo artístico mediante, los videojuegos tuvieran un aspecto muy similar al de los cómics en los que se basaban. A destacar títulos para Super Nintendo y Mega Drive como The Adventures of Batman & Robin (Konami, 1994) o The Death & Return of Superman (Blizzard, 1994). Éste último, por cierto, es especialmente remarcable por sus implicaciones: fue la primera historia "oficial" que se desarrolló simultáneamente tanto en formato cómic como en videojuego, ya que la legendaria saga de la muerte de Superman a manos de Doomsday se pudo leer y jugar prácticamente al mismo tiempo.

De la era de los 16 bits tampoco podemos olvidarnos de los geniales juegos protagonizados por las Tortugas Ninja, como Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time (Konami, 1992). Y es que aunque Leonardo, Raphael, Donatello y Michelangelo aparecieron por primera vez en viñetas, vivieron otro renacimiento gracias a las películas, la serie de animación y videojuegos tan adictivos como el citado. Todos los juegos anteriores tie-



nen en común un estilo de juego: el del clásico “yo contra el barrio”, el beat'em up en jerga jugona: salvar el día avanzando de izquierda a derecha por los escenarios mientras golpeamos a todo insensato que se nos acerque. Sin duda, los grandes héroes traen consigo desde los cómics un montón de elementos que hacen muy fácil crear un buen juego: un protagonista con gancho y unos cuantos poderes que sirvan para crear una mecánica jugable variada y divertida, muchos enemigos para machacar y un villano carismático para retarnos al final.

Una gran licencia conlleva una gran responsabilidad, y los grandes cómics no siempre se han convertido en grandes videojuegos: Superman para Nintendo 64 (Titus Software, 1999) es considerado como uno de los peores videojuegos de la historia. Un cartucho de auténtica kryptonita que provocó todo tipo de burlas y parodias en la red. Los últimos juegos de Spider-Man han pasado también bastante desapercibidos y son considerados por crítica y jugadores títulos mediocres lanzados para aprovechar el tirón de las nuevas películas. Caso distinto el de Batman, que ha regresado tanto al cine como a los videojuegos planeando por todo lo alto. Batman Arkham Asylum y su secuela Arkham City (Rocksteady, 2009, 2011) para PlayStation 3, Xbox 360 y PC han cosechado algunas de las críticas más sobresalientes de los últimos años.

No sólo podemos hablar de los superhéroes americanos, claro, también los éxitos del cómic europeo se han dejado jugar. Tintín, por ejemplo, protagonizó varios títulos que adaptaban fielmente algunas de sus mejores aventuras. Tintín en el Tíbet (Infogrames, 1995), aparecido en múltiples plataformas, lucía un conseguidísimo estilo gráfico que nos hacía pensar que el cómic había cobrado vida en el televisor. Incluso los personajes iban hablando a través de bocadillos. La misma desarrolladora también se encargó de adaptar las historias de Astérix al videojuego con varios títulos que sólo salieron en Europa y nos permitían darle estopa a los romanos, también en compañía de un amigo controlando a Obélix.

Y como no podía ser de otra forma, Mortadelo y Filemón son los principales representantes de los tebeos españoles en el mundo del videojuego. Los desastrosos agentes de la TIA, el Súper, Ofelia, Bacterio y demás una serie de aventuras gráficas basadas en algunas de sus más conocidas historias, como El Sulfato Atómico, y otras historias creadas para la ocasión como Balones y Patadones. Hasta el nombre de la desarrolladora es mortadelero a más no poder: Alcachofa Soft.

Pasaron los años y los avances técnicos y los videojuegos basados en cómics vivieron una segunda juventud gracias a la técnica de renderizado conocida como cel-shading, que hace que los gráficos generados por ordenador parezcan dibujados a mano. Esto permitió que el aspecto cómic llegase también a los videojuegos en tres dimensiones. Es el caso de XIII (UbiSoft, 2003), un original juego de





disparos en primera persona que se basaba en el cómic homónimo de los belgas Jean Van Hamme y William Vance. El juego tenía aspecto de cómic, pero no se quedaba simplemente en lo visual: utilizaba viñetas que se iban superponiendo a la pantalla para mostrar planos en detalle de ciertos elementos o lo que estaba ocurriendo al mismo tiempo en otro lugar. No faltaban ni las onomatopeyas de nuestros disparos y puñetazos sobreimpresas en la pantalla. Pese a su calidad, el juego no fue un éxito de ventas, pero sin duda es uno de los más remarcables ejemplos de videojuego que se basa en un cómic pero también aprovecha sus características propias para potenciar la jugabilidad.

Otro título que se sirvió de este estilo gráfico para acercarse al cómic es Ultimate Spider-Man (Treyarch, 2005), que nos permitía jugar con Spider-Man y Venom y sirvió para acercar al público la saga de cómics que renovaba y actualizaba el universo del trepamuros, Ultimate. Y por archiconocidos casi no hace falta nombrar los innumerables videojuegos basados en mangas japoneses como Dragon Ball o Naruto.

Leyendo videojuegos

Pasando de página y dejando atrás los videojuegos basados en una licencia de cómic, el ocio electrónico también ha experimentado con las técnicas del cómic. El ejemplo más claro es el de Comix Zone (SEGA, 1995), que cuenta la historia de un dibujante de cómics que se ve atrapado en su última creación, que ha cobrado vida. El juego explota al máximo el hecho de transcurrir dentro de una historieta: nos movemos de viñeta en viñeta, los enemigos se van dibujando delante de nosotros conforme avanzamos y podemos lanzarlos y golpearlos contra los marcos de cada viñeta, que marca los límites físicos de cada lugar: lo que no se ve en la viñeta no existe. Incluso podemos elegir el camino a seguir, decidiendo si nos descolgamos a la viñeta inferior o seguimos el orden habitual de izquierda a derecha. Tampoco faltan los diálogos con otros personajes mediante bocadillos, o los “BOOM” y “POW” sobre la pantalla cuando golpeamos a alguno de los malos.

También hay que destacar el caso de la saga Max Payne. Como reza el subtítulo de su segunda parte, Max Payne 2: The fall of Max Payne (Remedy, 2003), la de Payne es “una historia de amor de cine negro”. Y no sólo se basa en las películas y novelas negras, también en las novelas gráficas. Las desventuras del ex policía que deambula por los más bajos fondos de



Nueva York creyendo que cada analgésico tomado y cada bala disparada aliviarán su dolor por el asesinato de su mujer e hijos son narradas entre misión y misión en forma de cómic audiovisual. Elaboradas viñetas con bocadillos, voces y efectos de sonido que le dan al juego un original toque de novela gráfica. Incluso personajes nacidos en cómics han compartido pantalla recientemente con algunos de las más míticas figuras de los videojuegos: es el caso de crossovers como Marvel vs. Capcom 3: Fate of two worlds (Capcom, 2011), el último de una saga de juegos de lucha que nos permite enfrentar a Spider-Man y Lobezno contra personajes de Street Fighter como Ryu y Ken, por ejemplo. Los héroes de DC también han compartido arena de combate con los sanguinarios personajes de Mortal Kombat en Mortal Kombat vs. DC Universe (Midway, 2008).

También se ha dado el caso inverso: personajes de videojuego que dan el salto al papel de los cómics. Sagas como Metal Gear Solid, Assassin's Creed, God of War y en un estilo más manga, Zelda, han contado sus historias de otra manera o expandido su mundo con nuevas aventuras entre viñetas.

Con el anuncio para 2013 de juegos como Injustice: Gods Among Us, que reunirá y hará combatir entre ellos a los héroes de la mítica Detective Comics, está claro que los videojuegos se han convertido en el nuevo soporte favorito de los personajes de cómic para seguir realizando hazañas. Hay quienes creen que el formato digital e interactivo es el destino inevitable del cómic tradicional, pero como hemos visto, sus iconos ya han demostrado desde hace tiempo que pueden seguir entre nuestras manos... de una forma distinta.

Batman Arkham Asylum y Batman Arkham City son probablemente los dos mejores videojuegos basados en un cómic que ha habido hasta la fecha. En un principio el primero iba a acompañar al estreno de El Caballero Oscuro. Sin embargo, su excesivo retraso bien valió la pena. Más allá de la afinidad o no con el protagonista, lo cierto es que estamos ante uno de los juegos que marcará esta generación. No en vano fue el GOTY del 2009

nacho bartolomé
machacandonos.com



ANDROID PARA JUGAR

OUYA

¿CAMBIARÁ EL MERCADO?

Una consola diferente

Ouya marcó un éxito sin precedentes en kickstarter recaudando unos ocho millones y medio de dólares; el hype es indudable y si esta consola tiene éxito podrían empezar a cambiar cosas en la industria del videojuego

99 dólares, ese es el precio de Ouya, la consola que funciona con el sistema operativo Android y que empezará a enviarse en abril del próximo año a la gente que haya hecho su reserva. Un precio realmente atractivo para lo que se acostumbra a ver en el mundo de los gadgets y la tecnología y especialmente bajo si lo comparamos con los precios en el mundo de las consolas.

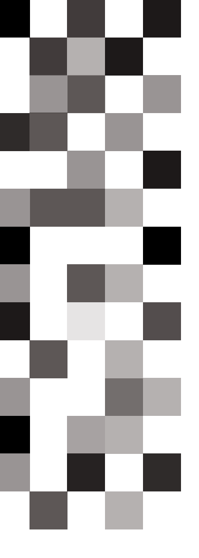
El hype creado ha sido mucho, y eso teniendo en cuenta que estamos ante un producto diferente, que se aleja del modelo de negocio tradicional en las consolas y que no sabemos cómo funcionará, si tendrá o no un gran apoyo por parte de las desarrolladoras, si se nutrirá de juegos casuales mayoritariamente o si la piratería se cebará con ella. Muchos interrogantes rodean a un producto que de triunfar podría denotar que el juego en la nube y las descargas digitales son el futuro del medio, pero para triunfar lo importante serán los juegos, que es en definitiva lo que nos interesa, así que esperemos que Ouya cuente con los apoyos suficientes, ya que un soplo de aire fresco al sector de los videojuegos le va a sentar de maravilla.

En cuanto al aspecto externo podemos ver un diseño cuidado, minimalista, que personalmente me gusta mucho, y el tamaño viene a ser similar al de un cubo de Rubik. El mando no es nada innovador - cosa de agradecer cuando hablamos de mandos - y vendría a ser similar a un mando de Xbox 360 en su configuración de botones.

En cuanto a especificaciones Ouya cuenta con un procesador Nvidia Tegra 3 de cuatro núcleos, un giga de RAM y ocho de almacenamiento ampliables mediante un disco duro externo y vendrá con la última versión de Android, Jelly Bean, también cuenta con salida HDMI y la posibilidad de mostrar imágenes a 1080p. Evidentemente esta consola no está pensada para competir con las futuras sobremesa de Sony y Microsoft y no



Aqui podemos ver el mando de control, con un estilo muy acorde con el diseño minimalista de la consola





podremos llegar a ver unos gráficos similares en ella, Ouya juega otra liga y es por la vía del entretenimiento por donde tendrá que ganarse a los compradores.

En cuanto a juegos se refiere en Ouya podremos probar todos los que salgan gratuitamente mediante demos o ya serán gratuitos directamente utilizando el sistema free to play, un sistema que si se utiliza bien me parece adecuado, pero sí es cierto que hay compañías en el ámbito de los juegos para móviles que abusan de estos sistemas mediante un bombardeo continuo al usuario para que compre cosas. Eso sin entrar en esos títulos que se vuelven injugables si no pagamos, lo cual es muy molesto, por lo cual preferible abonar un precio inicial y olvidarse después de más pagos. De todas maneras si se implementa bien por parte de las desarrolladoras sí que puede ser un sistema atractivo.

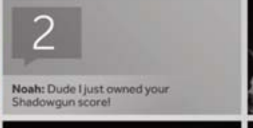
Si hablamos de títulos todavía no hay muchos confirmados, siendo Final Fantasy III uno de los más nombrados, pero es un lanzamiento poco atractivo si tenemos en cuenta que este juego ya ha sido portado a múltiples sistemas. Entre los demás títulos que están anunciado podemos ver diversos éxitos de las plataformas móviles. También se ha anunciado la compatibilidad con Onlive desde el primer día. De cualquier manera el hecho de que sea una consola libre hace que cualquiera pueda programar para ella y eso es una garantía de que tendrá su importante dosis de juegos, y como dije antes eso es lo importante en una consola, los juegos.

Pero aunque no le vayan a faltar juegos al poder nutrirse del cada vez más extenso catálogo disponible a través de Google Play hay una cosa que creo que marcará la diferencia entre el éxito y el fracaso de Ouya, y es que si se limita a ser un mero aparato para jugar a los juegos que tenemos en el móvil en una gran pantalla HD habrá fracasado. El objetivo tiene que ser otro, y es sin desmarcarse de los juegos móviles del todo, crear su propio ecosistema de juegos e involucrar a las grandes desarrolladoras, para que el catálogo no

Siempre es una buena noticia que salgan al mercado nuevas consolas. Cuantas más opciones esten a disposición de los usuarios mejor. No somos asalariados de Sony, Microsoft o Nintendo, así que toda novedad en el sector debe ser bien recibida. Más si el precio es tan bajo como el de salida de Ouya, 99 dólares es más que ajustado











se vea copado por juegos casuales y sí por producciones elaboradas y de alta calidad. Si esto último sucede podrían tambalearse los cimientos de una industria tan estática como es la de los videojuegos y podríamos comenzar a ver propuestas más originales y modelos de negocio diferentes.

Una de las evidentes ventajas que tendrá este sistema además de jugar es el de contar con aplicaciones Android, y al tenerla conectada a nuestro televisor poder usarla como centro multimedia, y así podremos ver películas, escuchar música, consultar redes sociales o navegar desde la comodidad del sofá. Algo muy interesante y más teniendo en cuenta el precio muy ajustado del dispositivo, que ofrece un gran hardware por muy poco. Si en nuestro país empezaran de una vez a funcionar bien servicios como Netflix sería muy interesante contar con aparato como éste. La interacción de Ouya con otros dispositivos Android como móviles y tablets también está asegurada y hay que ver como se sacará provecho de esta característica.

En definitiva vemos como Ouya cuenta con un gran potencial: posee un puntero hardware a un precio bajo, es un sistema que puede no sufrir de la fragmentación que existe en el ecosistema Android al poder desarrollarse juegos en exclusiva, la filosofía de consola abierta promete traer juegos y aplicaciones y además tiene todas las ventajas de un centro multimedia. Pero a la vez aún quedan muchos interrogantes por resolver y es que aunque su campaña en Kickstarter haya sido un rotundo éxito, esto no quiere decir nada. Ya sabemos cómo funciona el hype en este medio y habrá que esperar y ver cómo reaccionan las desarrolladoras y los usuarios para ver si el futuro de la consola es blanco o más bien oscuro. Personalmente este tipo de propuestas me parecen atractivas y creo que pueden traer un aire diferente y nuevas y originales propuestas, lo que siempre está bien, porque a más competencia habrá más esfuerzo por parte de las compañías y somos los jugadores los que salimos beneficiados.

Online

En la imagen podemos ver la interfaz de Ouya mostrando diversos éxitos de plataformas móviles como Samurai II o Shadowzone. Drandes juegos sin duda, pero si la consola quiere ser más que un adaptador Andoid para la televisión no se puede quedar ahí y espero que se vean propuestas exclusivas tanto de las grandes desarrolladoras como de la comunidad indie.

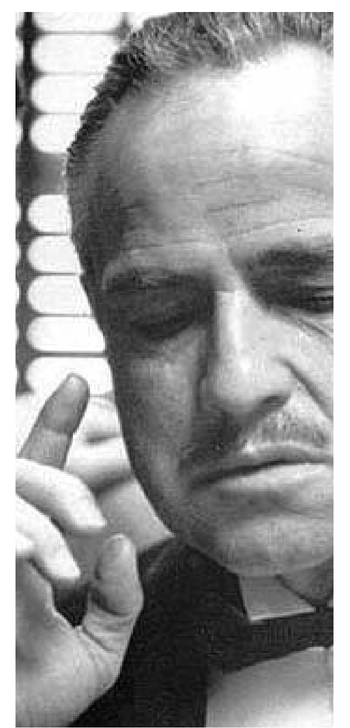
También parece evidente, y es lógico en una consola de este tipo que el componente social va a estar muy presente, pudiendo ver a que están jugando nuestros amigos, sus puntuaciones, etc.

josé m. gonzález

Calidad y precio



En ocasiones leo en páginas, foros de internet y redes sociales opiniones que consideran el precio como un factor a tener en cuenta a la hora de puntuar o valorar un videojuego. Ahora bien, ¿realmente afecta en algo el precio a la calidad? ¿Es un elemento relevante cuando se trata de hacer una valoración de un título?



Hablando en términos muy generales es posible afirmar que el precio de cualquier producto puede llegar a ser indicativo fiable de su calidad. Una televisión valorada en dos mil euros, por ejemplo, probablemente sea mejor que otra que sólo cuesta la mitad. Pero esto no tiene por qué ser siempre así, sobre todo cuando se trata de bienes que poseen algún tipo de valor artístico o cultural, ya no digamos sentimental.

Recuerdo que cuando se estrenó Transformers: El Lado Oscuro de la Luna pagué una cantidad de dinero mayor por verla en flamantes 3D que por asistir a la reposición de El Padrino en los Cines Verdi de Madrid. Reconozco que se trata de una comparación un tanto tramposa. Soy plenamente consciente de que la película de Michael Bay es reciente y el importe de la entrada incluye un suplemento por las tres dimensiones de marras, mientras que el caso de Coppola no deja de ser la reposición de una película de 1972 que han pasado ya cientos de veces por la televisión. Pero este ejemplo pretende demostrar precisamente eso, que en la fijación del precio de un bien intervienen elementos que nada tienen que ver con su calidad o valor artístico, por lo que confundir en estos casos precio con valor probablemente nos lleve conclusiones erróneas.

Precio, doblaje o duración no deberían ser determinantes a la hora de criticar un juego



En el ámbito de los videojuegos se da la paradoja de que esta manera de razonar, ya de por sí poco fiable, se aplica al revés. Así, en cualquier página o foro sobre el tema es perfectamente posible, e incluso frecuente, encontrar comentarios del siguiente tipo: "*Un juego como ese y, además, a precio reducido es un imprescindible*".

Es decir, aquí no sólo aparece el error de tomar el precio como un indicativo fiable de la calidad, sino que además, en lo que vendría a ser un malabarismo digno de birlibirloque, se considera que cuanto más barato sea el título mayor será la nota que merece.

Es habitual, incluso, que junto con el P.V.P. vayan a parar también al saco de la crítica elementos tan ajenos a ésta como el hecho de que el juego venga doblado o no, o su duración, dando a entender, así, que el idioma o la longitud de una obra afectan en algo a su calidad.

Considero que esta manera de proceder no es más que un tic comercial que pone de manifiesto, en términos generales, cierta falta de madurez por parte de la prensa del sector, que se siente guía de compras o último eslabón de una gigantesca cadena de distribución antes que crítica rigurosa e independiente de la industria.

Es legítimo y hasta aconsejable trasladar al lector datos tales como el precio, el idioma o la duración de un juego, ya que con ello se cumple una labor informativa de cara a orientarle en su decisión de compra. No olvidemos que el usuario es quién se deja los cuartos y, en última instancia, el verdadero sostén de la industria. Pero resultaría más acertado, bajo mi punto de vista, no incluir estos elementos en el análisis ni, desde luego, tomarlos en consideración a la hora de valorar un título. Soy más partidario de adjuntarlos a la crítica en forma de ficha técnica que incluya, además, otras especificaciones (estudio de desarrollo, fecha de lanzamiento, plataforma, PEGI, etc.). De lo contrario estaremos mezclando churras con merinas. Al fin y al cabo, ¿qué opinión les merecería un crítico de cine que castigara a Toy Story por durar sólo 80 minutos?

A modo de réplica, en GTM sí que consideramos la duración como un factor importante a la hora de determinar la calificación final de una nota. Este suele ser el valor más objetivo de todos los presentes, y un buen baremo a la hora de saber cuánto de rentable es nuestra inversión en el mismo. De la misma manera que ha puesto de manifiesto Toy Story, ¿qué opinión se merece el crítico que obvia las escasas 4 horas de juego de Mirror's Edge, las 6 de Vanquish o las escuálidas campañas para un jugador de muchos shooters de la actualidad?

G.M.

javier lezón (j)
podcast game over

La Tribuna (I)

Seguridad Infantil en las consolas



Daniel Tirador

Redactor de GTM

Cuando se es padre o madre, algo se graba a fuego en el alma: la necesidad innata de proteger a tu hijo. Un sentimiento que nos acompañará hasta el fin de los días

Desde que el mundo es mundo, un progenitor siempre se ha visto obligado a luchar contra objetos externos para salvaguardar la integridad de su prole. Desde el ya consabido "no aceptes caramelos de un extraño" hasta el más moderno y actual "No des tu teléfono móvil". El **peligro siempre existirá**, con el tiempo irá evolucionando y la clave será saber adaptarse a cada situación de la manera correcta.

Noticias como la que recientemente se produjo en nuestro pais, nos consternan a la vez que nos motivan para seguir mejorando en la seguridad infantil. Y es que hace pocos meses se produjo la detención de un presunto "acosador", el cual y gracias a la ingenuidad de los niños, unida a las posibilidades que ofrecen las consolas actuales, se aprovechaba de ellos sexualmente. Un triste y vergonzoso capítulo de la que podríamos catalogar de España negra.



Por todo ello y sabiendo que las nuevas tecnologías también traen consigo peligros para nuestros hijos, desde Games Tribune hemos tenido a bien realizar una **pequeña guía u hoja de ruta** que hará que todos aquellos padres o madres menos avezados en esto de los videojuegos, puedan **garantizar la seguridad de su hogar**. Algo básico y esencial.

Para comenzar, nos haremos eco de las **recomendaciones** publicadas por la Generalitat de Catalunya, a través de los **Mossos d'Esquadra**, para el servicio online de Xbox 360 pero que se hace extensible a otras plataformas y que paso a enumerar:

Conocer el funcionamiento de las consolas actuales es algo esecial para garantizar la seguridad de los niños

-El usuario va ligado a una cuenta de correo 'Se debe usar



una dirección de correo diferente a tu cuenta de correo personal: no debe contener ningún dato real tuyo'.

-Inventa una contraseña difícil (combinar números, letras mayúsculas y minúsculas).

-Se debe utilizar una contraseña única para la cuenta. Se recomiendan contraseñas diferentes para cada cuenta.

-Nunca se deben compartir contraseñas (ni siquiera como prueba de amistad). Los niños deben saber que no está bien que ellos mismos pidan las de sus amigos. Las contraseñas son privadas y secretas.

-Al iniciar sesión en una consola que no es de nuestra propiedad, se deberá borrar el perfil cuando finalicemos.

-En caso de que sea necesario dar datos personales para acceder a servicios, los menores deben estar acompañados de sus padres, y estos vigilaran qué datos se pretenden proporcionar.

-No se comparten datos personales con otros usuarios, tampoco fotos ni vídeos, puesto que es imposible saber el uso que otras personas harán de ello.

-No se aceptan como amigos a personas que no se conocen en persona.

-Jamás se debe ceder al chantaje entre amigos, ni de desconocidos. Las situaciones comprometidas, se deben comentar con los padres.-

-A veces llegan hasta los niños mensajes o correos que les prometan regalos. Puede que existan intenciones ocultas.

Nunca olvidemos que un niño es un objetivo fácil. Hablemos con ellos y hagamos que entiendan todos esos conceptos

La Tribuna (II)

La fuerza no está conmigo



Dani Meralho

Redactor de GTM

Lucas Films, una de las productoras con más raigambre del planeta, es ahora propiedad de Disney tras su venta por 4.050 millones de dólares

La noticia ha hecho temblar los cimientos de quienes hasta ahora consideraban a **Star Wars** y a toda su imaginería como un producto intocable. **Disney** se ha hecho con todos los derechos sobre la franquicia y asegura cambios no sólo en su dirección sino también en su filosofía. Se avecina así pues, una nueva era de terror para los fans de la saga original y de la que ya a modo de avanzadilla se ha anunciado una nueva trilogía fílmica. Y es que a pesar de que el señor Lucas no volverá a dirigir el cotarro de la misma saga que se empeñó en enterrar desde que "La Amenaza Fantasma" vio la luz por primera vez, la mayoría de los seguidores se teme otro producto palomitero sin más personalidad que la que podría tener una esponja de baño el día de la tomatina.



Pero dejando a un lado el cine y centrándonos en ese populoso planeta llamado Videojuego...nos hacemos la siguiente pregunta: ¿qué va a ser del sector a partir de ahora? Sin duda la propia Lucas Arts ha decidido tirarse con todo ante la que se le venía encima, considerando a su próximo **Star Wars 1313** como un nuevo horizonte en la idiosincrasia de la franquicia. Algo así como untar mantequilla en la mano sin antes pasarla por el pan. Ni Jedis ni sables de luz. ¿Por qué apartarse así de la idea original? ¿Qué sería de Mario sin sus setas?

Lucas Arts ha decidido que en su próximo Star Wars no existan los Jedis ni los sables de luz

Puede que éste sea un último intento por atraer a los jugadores de la generación **Mass Effect**, y aunque la idea a nivel comercial pueda ser muy buena, mezclar a "iguoks y chiguakas" con lo ya visto puede ser al final todo un experimento. No es que sus últimas producciones hayan



sido muy brillantes pero al menos los títulos anteriores todavía conservaban gran parte de los elementos propios de la saga. Y como casi siempre, son al final los jugadores más veteranos quienes sufren realmente con estos cambios.

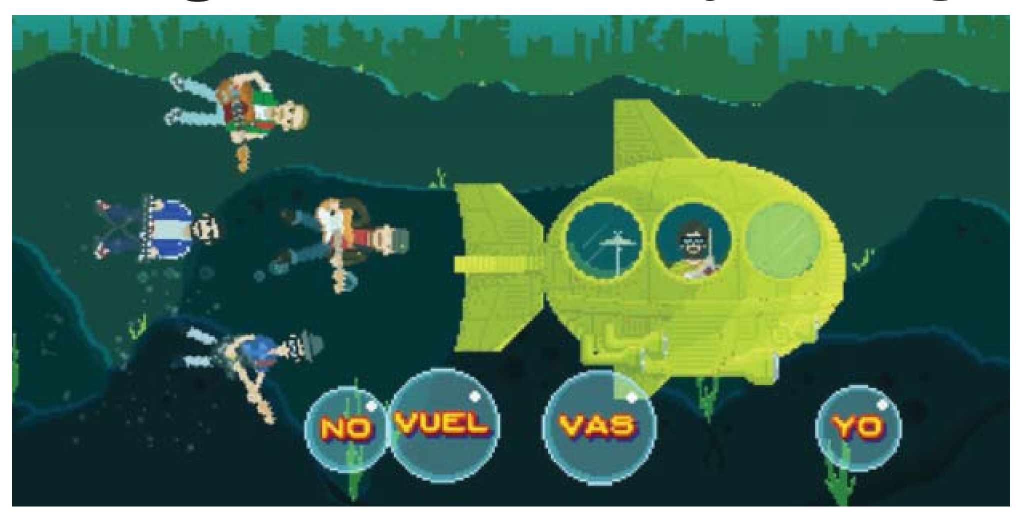
Pero aquí no acaba la cosa. Si bien se conservará el guión original de este juego, Disney ya se ha apresurado en confirmar su intención de ir dejando de lado paulatinamente tanto a la industria del Pc como a la de consolas, y centrarse más en las plataformas móviles y redes sociales que ahora se encuentran tan en boga.

Visto lo visto, y más en los tiempos que corren, si da beneficios es igual que lo haga a costa de un nombre. Y en el fondo también se entiende, porque después de todo; nunca más se ha vuelto a disfrutar de un **Monkey Island** en condiciones, un **KOTOR** o un **Dark Forces** que valiera realmente la pena. Quizás haya llegado el momento de rendirse y mirar hacia adelante. Adaptarse o morir. Ese es el reto, aunque a muchos entre la flojera y la pereza con sólo pensarlo.

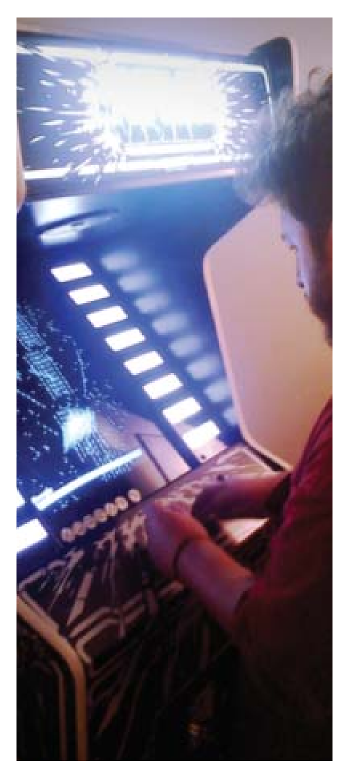
Sería difícil saber hacia dónde nos conduce esta importante decisión y quién de ambos bandos tiene la razón. Si los conservadores o aquellos que apuestan por el cambio. Lo único que se tiene verdaderamente claro, es que peor no se va a poder hacer y que la mítica saga hace tiempo que dejó de ser lo que un día fue.

Disney se ha apresurado en confirmar su intención de dejar de lado el mercado tradicional y centrarse más en las redes sociales

Videogamo: Innovación y nostalgia



En la vorágine del día a día, dejamos de lado la innovación por perseguir el éxito a través de medios tradicionales. Sin embargo, en alguna parte del mundo, dos jóvenes unen el mundo del cine y el de los videojuegos para crear un videoclip jugable



A través de Videogamo, los argentinos Máximo Balestrini y Hernán Sáez unen sus conocimientos en ambos mundos para idear experiencias innovadoras. Sus recursos artísticos están impregnados de nostalgia por aquella era 8-bit donde había menos botones y más diversión. "Nos conocimos como extras en una película de zombies" comenta Hernán, a modo de dato curioso que deja entrever el motor amalgamado que los pone en marcha. "Comenzamos a trabajar juntos en 2010. Somos básicamente un equipo de dos personas acompañados de distintos colaboradores, dependiendo del proyecto".

Cuando se les pregunta por su estilo, ellos afirman que "es difícil de responder. Hacemos los juegos que nos gustaría jugar y eso tiene mucho que ver con las fantasías que tenemos desde siempre, de nuestras influencias. Suponemos que eso define un poco nuestro estilo."

- Hablemos de su principal innovación ¿En qué consiste un videojuegoclip?

"*Un videojuegoclip es a los videojuegos lo que un videoclip al cine. La idea surgió porque Hernán recibió una propuesta por parte de la banda Bicicletas para realizarles un videoclip. No aparecía ninguna idea concreta, hasta que de pronto se nos ocurrió ¿Por qué no hacer un juego? Así fue como nació "Bicicletas: HOY", nuestro primer videojuegoclip (y nuestro primer juego publicado). "Bicicletas: HOY" se estrenó en Facebook y es simple de jugar, por lo que llegó a mucho público. Esto generó varias notas y entrevistas de distintas partes del mundo. Fue una gran primera experiencia.*"



Y no es para menos. Estos dos aventureros estuvieron nada más ni nada menos que en la Game Developers Conference de San Francisco. Para ellos, es como "*visitar Disneylandia*". A la fecha han asistido dos veces. "*Conocimos a Ron Gilbert (Maniac Mansion y Monkey Island), John Romero (Doom), Eric Chahi (Our Of This World), Jordan Mechner (Principe de Persia) y hasta a Toru Iwatani, el creador del Pac-Man. En cuanto a la utilidad, por ahora nos sirvió, sobre todo, para conocer gente. Esperamos volver en 2013, ahora con NAVE.*"

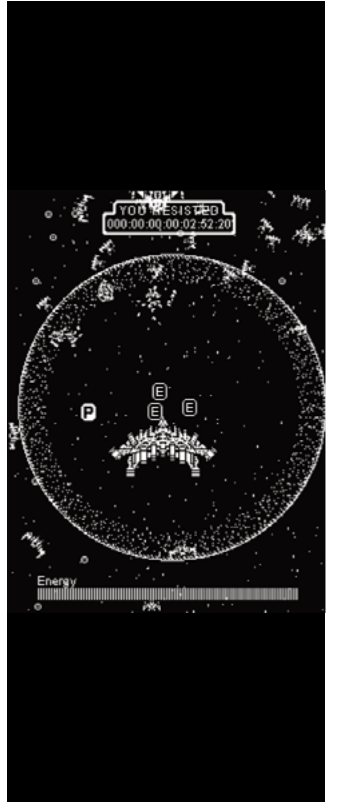
- ¡Quiero saber todo sobre NAVE!

"*NAVE es un juego que comenzamos en 2010. Fue creado con la intención de aprender sobre el clásico género de 'shooter espacial' y de experimentar. Queríamos que fuera simple, tanto gráficamente como en jugabilidad, por lo que elegimos trabajar en baja resolución y en pixel-art blanco y negro. Esto nos permitió concentrarnos más en el desarrollo del juego, mientras que le dió una estética que se adapta perfectamente a su estilo.*"

He probado NAVE en persona y puedo asegurarles que es tan sencillo como adictivo. Se ve simple a primera vista pero esconde una complejidad que sólo puede ser fruto de un elaborado diseño.

"*En cuanto al juego en sí*", continúan, "*optamos basarlo en un género clásico para poder tener una base sobre la cual trabajar el diseño sin tener que empezar de cero, pero con la mirada puesta en la experimentación: Queríamos ver qué pasaba cuando el jugador hacía crecer y crecer su nave (hasta llenar toda la pantalla con ella) y también dar al jugador la oportunidad de controlar la dificultad y ritmo del juego, añadiendo la opción "Turbo" para avanzar más rápido a niveles más altos. Puede decirse que el juego no cuenta con un documento de diseño concreto, por lo que fue creciendo orgánicamente a medida que trabajábamos en él y lo jugábamos. Actualmente sólo existe una única versión en ga-*

Otro proyecto de Videogamo es Explorando a Andy, una aventura gráfica a la "vieja escuela" llamada Nacido de una idea originalmente pensada para una película, y con una estética que sin duda recuerda a clásicos como Maniac Mansion, está en desarrollo desde 2009 y sus creadores avanzan lentamente con la esperanza de algún día poder dedicarse de lleno a esta aventura. En la imagen, podemos ver que de la pared de la habitación de Andy cuelga un póster de Plaga Zombie, saga de largometrajes de la cual Hernán Sáez es uno de los creadores y que os recomendamos que al menos le deis una oportunidad. Puede sorprenderos



binete de arcade y por ahora es de la única forma en que se puede jugar. Un dato curioso es que el teaser tuvo su repercusión en Japón! Es loquísimo el interés que generó. Nos tomó de sorpresa. Un japonés hizo el primer "fan-art" de NAVE: ¡Un mini web-comic que mostraba su reacción al ver el teaser del juego!"

-Hablemos del desarrollo en América Latina ¿Creen que puede llevarse a cabo un título AAA en estos lares?

"Depende de qué tipo de AAA. La verdad es que los juegos de ese nivel son carísimos y requieren un montón de gente. Es tan dificil como poder producir una película al nivel presupuestario de Hollywood. Pero lo más dificil es poder organizar un equipo tan grande y con tantos talentos. En un futuro podrían alcanzarse niveles parecidos de producción. Habría que plantearse qué tanto sentido tiene perseguir ese objetivo."

-¿Cuál es su visión sobre el crowdfunding como alternativa?

"El crowdfunding es lo mejor que le puede pasar a cualquier tipo de producción. ¿Queremos que exista tal idea o los juegos de tal creador? Perfecto, lo financiamos como público, casi sin intermediarios, y sin otro interés más que el de los mismos jugadores."

-Hablando de alternativas ¿Qué piensan de la consola Ouya?

"La OUYA suena bien, es algo que estaría bueno que existiera. Nosotros la apoyamos y compramos el kit de desarrollador para poder lanzar algo cuando salga la consola. Veremos qué pasa: si hay un mercado real que pueda sostenerla y si surgen buenos juegos, que es lo que uno busca en una consola al fin y al cabo."



-Para finalizar esta entrevista, hablemos de sus próximos proyectos.

"E*n lo inmediato, vamos a sacar una versión de NAVE para PC. Calculamos que eso será en algún momento de 2013. En cuanto a nuevos proyectos, tenemos varios en la cabeza pero todavía no sabemos cuál es el que va a tomar forma primero. Por un lado hay un proyecto para hacer un beat-em up arcade para tres jugadores en simultáneo. También tenemos ganas de desarrollar un arcade con varios juegos, para varios jugadores, donde los controles son sólo 2 botones para cada jugador. Además tenemos hace rato la idea de hacer PIBE, otro juego en el estilo de NAVE, de la misma "Serie de Resistencia". Una mezcla de Kung Fu Master y Super Mario. ¡Veremos qué nos depara el destino y las ganas!*"

NAVE: Nostalgia física

Como parte de la exhibición Game On! 2012 realizada en Argentina, Videogamo estuvo presente con su juego NAVE, pero de una manera muy particular: en un gabinete de arcade. De pie frente a su creación, palanca en mano, una vez envueltos por su sonido chirriante y sus juegos de luces, no podemos evitar sentirnos en una sala de recreativas como las que ya no abundan. Con sus mecánicas de juego sencillas de comprender sin tutorial alguno y su ritmo vertiginoso, en cada golpe de botón, NAVE es un viaje al pasado con un poco de sabor a futuro. Para los que no están enterados, Game On! es una exhibición que se realiza anualmente en Argentina y en la que se muestran al público diversos juegos con orientación artística, como una forma de acercarnos con mirada crítica a la relación del arte con los videojuegos.

Para ellos, visitar la GDC es como "visitar Disneylandia". Ya han ido dos veces y les ha servido para conocer personalmente a varias eminencias del ambiente. En la foto, podemos ver a Máximo (izquierda) y a Hernán (derecha), llevándose un grato recuerdo de Toru Iwatani (centro), creador de Pac-Man. No se descarta una tercer visita, esta vez para presentar NAVE, la más reciente creación de Videogamo, ya exhibida en Game On! 2012

santiago figueroa
corresponsal gtm
sudamérica (bbaa)



desarrolla: Dennaton Games · **distribuye**: steam· **género:** acción · **texto/voces:** inglés · **edad:** 18+

HotLine Miami

Mata o muere

Bajo este título tan sugerente, se esconde uno de los juegos indie más atractivos y adictivos de los que hemos podido probar este mismo mes pasado en la redacción. Acción y gore en una experiencia brutalmente retro



Matar o morir matando. Esa es la cuestión. De todas las formas posibles y con la absoluta certeza de que seremos tan vulnerables como nuestros enemigos. ¿O acaso pensabas que sería fácil? En **HotLine Miami** la línea que separa la vida y la muerte es tan insignificante que hasta un simple descuido podrá significar tu muerte.

Y será en medio de una inquietante atmósfera a caballo entre la paranoia y los estados producidos bajo los efectos de las drogas, que nos embarcaremos en esta aventura con aire retro donde haremos todo lo posible por sobrevivir.

Y de qué manera. La desarrolladora **Dennaton**, mal ha hecho en ofrecernos este adictivo baile de máscaras salpicado con sangre y violencia pasada por la picadora. Y es que aquí nuestro único objetivo será el de permanecer de una pieza y matar a todo lo que se mueve para conseguirlo. Con una libertad y posibilidades que provo-

Dennaton Games nos ofrece un título adictivo y visceral bajo el prisma retro que los aficionados a los juegos indie bien conocemos

cará en el jugador primero el asombro y luego un orgásmico placer.

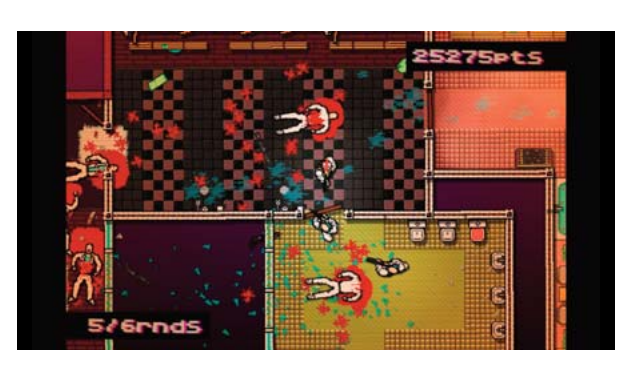
Porque el juego permite destrozar a los enemigos de muchas maneras, con una variedad de armas y objetos que haría palidecer a algunos triple A.

Sin embargo, y aunque el juego pueda parecer un pase gratuito para una película de **Tarantino**, al final se convierte en toda una experiencia argumental contra una IA que si bien no es brillante no dará más concesiones que un disparo a quemarropa. **HotLine Miami** no da respiro, y ofrece momentos que podrían incluirse en la mismísima casquería de Kill Bill.

Pero estaríamos equivocados si pensáramos que el juego es un avanzar y disparar sin ton ni son como simple excusa para hacerlo. No. Aquí el jugador debe medir y pensar cada movimiento antes de cruzar una puerta. Aquí sobrevive el que ve y dispara primero.

Conscientes de esta dificultad, los desarrolladores han intentado ponerlo más fácil obsequiando al jugador con una serie de máscaras desbloqueables, y que bajo el rostro de un animal nos dará diferentes habilidades. Así, entre la máscara, la música de sintetizadores, luces de neón y algunos instantes que rozarán la locura, el jugador se sentirá en ocasiones más en un sueño que en la vida real.

HotLine Miami promete y engancha desde el principio hasta el final. Será sin duda uno de los clásicos de los que dentro de muchos años todavía se hablará. Argumentos suficientes tiene para hacerlo y si eres de los que lo dudan: pruébalo.







Conclusiones:

Aunque técnicamente resulta sobrepasado por muchas otras propuestas, HotLine Miami basa su éxito en la facilidad para atrapar al jugador, la acción y la libertad para llevarla a cabo. Con un argumento duro y una puesta en escena que nos hará dudar si en realidad nos encontramos ante una superproducción. Gustará a los amantes de las emociones fuertes y también a aquellos que gusten de su aspecto retro.

Por qué debes seguirlo:

Porque la música es buena, la trama también, y además ofrece al jugador múltiples opciones para acabar con el enemigo de la forma más brutal que prefiramos.

Positivo:

- Su aspecto retro ochentero.
- La banda sonora a base de sintetizadores; soberbia y muy acorde con el aire paranoico que rezuma todo el juego.
- Las numerosas opciones para acabar con el enemigo. Desde una katana hasta una simple sartén con aceite hirviendo.
- Los momentos gore.

Negativo:

- Se nos hace corto.
- Para un hispano hablante le resultará algo complicado el tener todo en inglés.
- Si sufriste con los colorines de Pokemon, aquí las vas a pasar canutas.

dani meralho





perpetrado por: atomic games · **arma del crimen:** pc/xbox 360 · **año:** 2009

Raven Squad

Mezclar géneros no siempre sale bien

Siempre es interesante cuando una compañía apuesta por ofrecer algo distinto al resto, más aún cuando se trata de una nueva desarrolladora, pero al equipo de Atomic Games le salió el tiro por la culata con su estreno



El estudio localizado en Hungría aposto por Xbox 360 y PC para lanzar su primer videojuego, un título de acción que combinaba la perspectiva de un First Person Shooter con la vista aérea de un juego de estrategia. La idea, que no es nueva, sí es interesante, ya que te da la posibilidad de jugar al estilo de de un shooter clásico o de un título donde prima el componente táctico. El problema es que Atomic Games no consiguió sacar adelante ninguno de los apartados del título, ni uno.

Fue en 2009 cuando Raven Squad llegó al mercado, momento en el que la consola de Microsoft contaba con poco más de cuatro años de vida y títulos como Gears of War, Halo 3 y Forza Motorsport 2 ya habían aterrizado en la plataforma. El listón estaba muy alto a todos los niveles y como decimos Raven Squad falló en todos.

La premisa de este título es

La idea de combinar dos géneros como la acción y la estrategia es interesante, pero también arriesgada. El problema de Atomic Games no es que les haya salido mal la mezcla, es que todos los demás apartados tiene una brutal falta de trabajo y tiempo dedicado. Hace aguas por todas partes.

simple, tal vez típica de película de acción de bajo presupuesto: un comando tiene que encontrar un avión estrellado en la selva amazónica y rescatar cierta información de vital importancia mientras se defiende del ataque de los guerrilleros de un peligroso dictador. Ese es el guión, el problema es que ni los diálogos entre personajes resultan mínimamente interesantes para captar tu atención. Lo mismo ocurre con los objetivos de las misiones, no logran que te involucres.

Como he dicho Raven Squad combina FPS con elementos estratégicos, el resultado es una mecánica pobre en ambos. La parte de la acción está lastrada por una IA increíblemente pobre. Los enemigos tardan en responder y cuando lo hacen su comportamiento es previsible e incluso estúpido. Pero no son los únicos, nuestros aliados también se ven afectados: no saben avanzar, se atascan al mínimo obstáculo... Todo se vuelve aburrido, casi imposible de jugar, por descuidar este apartado.

En el lado estratégico nos encontramos con posibilidades limitadas a mover la cámara y dar un par de órdenes, haciendo que echemos de menos la perspectiva FPS.

A nivel técnico la cosa mejora un poco, pero muy poco. Elegir la selva como escenario puede dar mucho juego, ya que exige utilizar colores vivos y crear una iluminación medianamente realista. Esto lo cumple, hay que reconocerlo, pero nada más. Las texturas ,y especialmente los modelados, son un ejemplo de lo que no debe hacerse, aunque no sabemos si el resultado visto fue por falta de tiempo o por falta de medios. Texturas pobres, pixeladas y unos rostros planos sin detalle alguno. Teniendo en cuenta que el título salió en 2009, se pudo hacer mucho más con la tecnología de la época y los conocimientos que se tenían entonces sobre ella.

Raven Squad llegó sin localizar al castellano, ni voces ni texto, y es el doblaje el encargado de rematar lo visto hasta ahora. El trabajo realizado por las voces originales causa el mismo efecto que el guión y diálogos del juego: no transmite, falta emoción, no es creíble. Si juntamos todo esto tenemos la perfecta máquina de aburrir.







Conclusiones:

Poco tiempo dedicado o falta de medios, esas pudieron ser las razones por las que Raven Squad llegó como llegó al mercado: pobre en todos sus aspectos.

Atomic Games no necesita irse muy lejos para encontrar un buen ejemplo de cómo no se deben hacer las cosas.

Ismael Ordás

NOTA: -3
muy malo

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com

Tecnología

Wacom Intuos5 Touch

Diseñadores, ilustradores, fotógrafos y cualquier diseñador gráfico que se precie posee o conoce las tabletas graficas Wacom, llevan años en el mercado y es la marca favorita de los profesionales del sector sea cual sea la rama en la que se desenvuelva y que esté relacionada con las artes gráficas. El 85% de la cuota de mercado les avalan



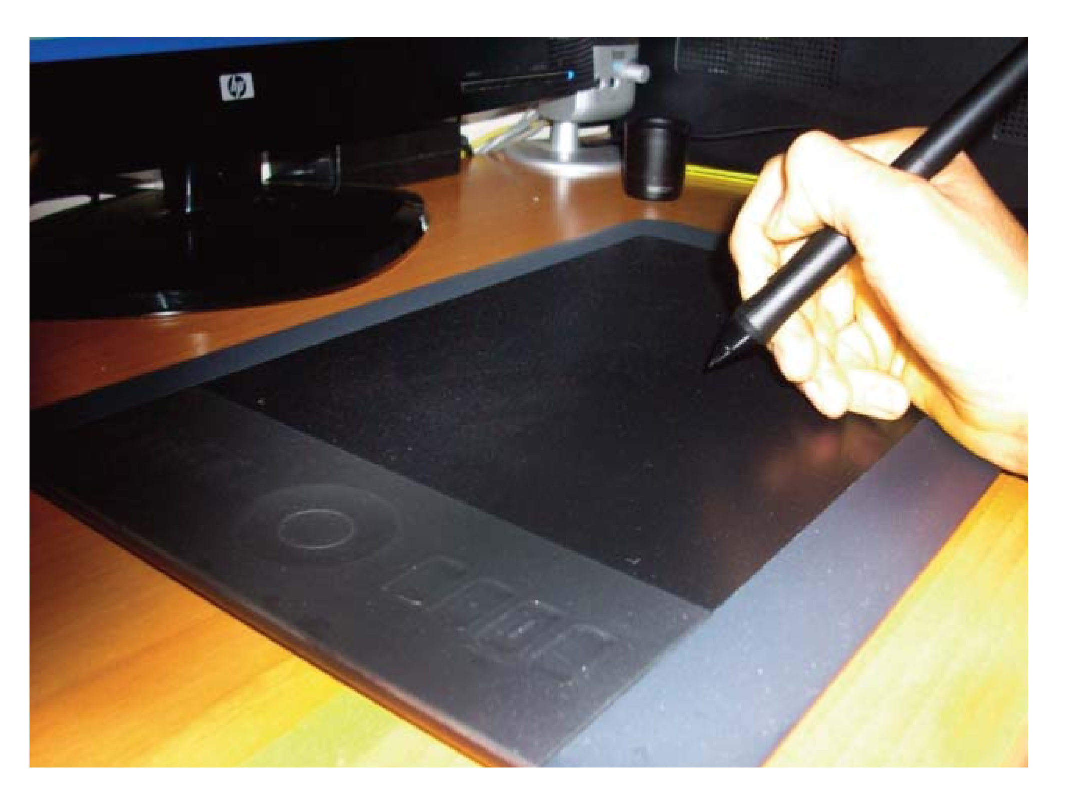
2048 puntos de presión, 5080 ppp

Wacom es a día de hoy el máximo referente en tabletas gráficas. Las más populares, y a la vez, las más eficientes. Capaces de conjugar funcionalidad con posibilidades. Accesibilidad con prestaciones. Con todo ello Intuos5 se presenta como el paso natural para todos aquellos a los que su Bamboo se le ha quedado un tanto pequeña. Estamos en el filo del profesionalismo. Hay que rascarse el bolsillo. Pero es un sacrificio que bien merece el esfuerzo.

Al ponerla en marcha se encenderán unas luces LED que indican el área de dibujo y otra que se sitúa sobre los botones de acceso (Express Keys) a la izquierda de la tableta si eres diestro.

Con solo rozar los dedos y sin ni siquiera pulsar los botones podremos ver nuestro monitor la función de cada botón. Estas funciones permiten realizar varias acciones como seleccionar capas, rotación, zoom, tamaño del lápiz, activar o desactivar entradas táctiles. Aunque la configuración por defecto tiende a tomar la mano derecha como referencia, no es coto prohibido para zurdos. Para estos basta con girar la pantalla 180º y todas las funciones se mantienen para los que tienen su destreza en la mano izquierda.

Gracias a la entrada multitáctil podremos agilizar el trabajo usando tanto el lápiz como los dedos. También podemos crear gestos con los dedos como hacer zoom juntándolos el uno del otro o rotar colocando dos dedos sobre la tableta e ir girando en el sentido de las agu-



jas del reloj. Comodidad en función de la usabilidad. Casi todas las funciones podremos acortarlas mediante un atajo o simple intuición.

Pero una tableta gráfica no se entiende sin la otra parte de la ecuación: el lápiz. Éste funciona perfectamente sin cables ni batería y tiene el mismo aspecto que tendría un lápiz cualquiera. Incorpora un borrador sensible a la presión y dos botones laterales que funcionan como clic derecho y doble clic.

Aunque su aspecto nos resulta familiar, su gran baza radica en la tecnología que incorpora. Tenemos la posibilidad de configurar la sensibilidad de la punta, la distancia de doble clic de la punta, el grado de inclinación, etc. Es muy sensible a la presión y su respuesta siempre resulta tremendamente satisfactoria sobre la tableta y da la misma sensación de estar dibujando con lápiz, bolígrafo o un rotulador.

En cuanto a los añadidos, incluye una base para dejar el lápiz en posición horizontal o vertical, en ella se esconden 10 puntas clasificadas en 3 colores: negras, grises y blancas. Usando las negras, las tradicionales, tendremos la sensación de usar un bolígrafo o rotulador. Las grises se diferencian en que tienen el mismo tacto de un lápiz de grafito. Y por último las blancas, a diferencia de las otras, llevan un diminuto muelle incorporado con el que poder aprovechar los 2048 niveles de presión que nos permite la Intuos5.

Para intercambiarlas siempre recurriremos a las pinzas con forma de anillo, incluidas en el pack y que se presentan como imprescindibles para pasar de unas a otras y elegir en cada momento aquella que mejor se adapte a la tarea que nos disponemos a realizar.

El pack se complementa con el tradicional manual de instrucciones y un CD para descargar el software necesario para poder trabajar con nuestra tableta en el equipo correspondiente.

Las diferencias entre la Intuos 5 Touch y la Bamboo (de la que provenimos) son considerables. La Intuos te permite trabajar más rápido gracias a los comandos personalizables, la gama de puntas es mucho más amplia y su excelente sensibilidad a la presión te permite dibujar con mayor comodidad, precisión y rapidez.

Sin embargo no todo es de color de rosa. Tras realizar varios trabajos y poder realizar esta prueba a fondo , entre ellos la portada de Yakuza que aparece



en éste número, observé que la punta estaba desgastada con apenas 2 semanas de uso. Y es que uno de sus puntos negativos, sin ser nada grave, está en sus puntas intercambiables y la rapidez con la que se desgastan. Pero este hecho es algo que históricamente siempre ha perseguido a la marca. Podemos encontrar sin mayor dificultad recambios en el mercado, pero una mayor durabilidad es algo que a este nivel es exigible.

Además, como extra podemos encontrar el Wireless Accesory Kit, que se vende por separado y cuyo precio ronda los 40 euros. Con el podemos convertir nuestra Intuos5 en una tableta inalámbrica. Este kit incluye un minúsculo receptor que se conecta en un puerto USB del ordenador, un módulo RF y una batería recargable que se conectan en la tableta.

Y tras varias horas de trabajo acabamos encontrando el segundo punto negro: su autonomía. La batería y su corta duración. Nada preocupante pero que se puede hacer un poco molesto para los que trabajan muchas horas con la tableta.

¿Vale la pena su compra? Si eres un novato en esto de las tabletas graficas con una Wacom Bamboo es una buena forma de empezar y el precio es más bajo que la Intuos. En cambio si llevas un tiempo usando la Bamboo y quieres ”evolucionar” la Intuos5 Touch es una opción muy recomendable aunque su precio es más elevado que el de su “hermana menor”.



Especificaciones

- Dimensiones:380 mm x 251 mm x12 mm
- Área activa del lápiz:224mm x 140 mm
- Área actividad de toque:224 mm x 140 mm
- Peso:990 g.
- Resolución(por punto):0,005 mm(5080 líneas por pulgada)
- Sensibilidad a la inclinación:60º
- Altura de lectura máxima:10 mm

Valoración de GTM



Precio

369,90 €

jose a. campillo

Veredicto

Pese a su elevado precio la Intuos 5 Touch ofrece muchas posibilidades en configuración. Sus funciones multitactiles permiten trabajar con mayor rapidez y el lápiz responde perfectamente sobre la tableta gracias a su comodidad y precisión. Es la herramienta ideal para diseñadores gráficos. Aunque eso sí, adolece de los mismos problemas de desgaste ya habituales de la marca y que deberían estar ya erradicados.

No solo Juegos

Argo

Ben Affleck dando lo mejor de sí



Cuando el Ayatolá Jomeini llegó al poder muchos fueron los que, temiendo un gobierno fundamentalista, agresivo y violento, huyeron de Irán. Los seguidores de dicho líder se declararon abiertamente antiamericanos y asaltaron la embajada de los Estados Unidos en Teherán, capturando a 55 personas que no eran más que civiles y manteniéndolos cautivos durante 444 días. Sólo 6 de ellos lograron escapar pero, en una ciudad abiertamente hostil... ¿dónde podrían esconderse?

Ben Affleck da vida al agente de la CIA experto en operaciones de rescate que, junto a un plantel de lujo, tratarán de rescatar a los 6 trabajadores de la embajada que huyeron durante el ataque.

La crudeza, tensión y sobrecogimiento que la cinta refleja desde el primer minuto es sorprendente, manteniendo la emoción y angustia hasta el último fotograma. A pesar de ser un hecho histórico completamente verídico, o puede que sea precisamente por eso, los personajes tienen un carisma y un desarrollo sobresaliente que hace de este el mejor trabajo de Ben Affleck (delante y detrás de las cámaras) junto con "The Town", también dirigida y protagonizada por él.

No debemos olvidar que no es una historia inventada, y que todo lo que cuenta es real. Sin duda levantará ampollas.

Evangelion Tomo 13

¿El fin de Evangelion?

Existen varios mangas a lo largo de la historia que han tenido cierta relevancia en la cultura popular actual. Sin embargo, cuando tuvo lugar el Boom del manga/anime en nuestro país a mediados de los 90 hubo una serie que destacó por encima de todas.

Mezclaba robots gigantes, niñas monas, futuro apocalíptico, referencias bíblicas, experimentos genéticos... Todo eso que ahora está a la orden del día pero que hace ya casi 20 años sorprendía e innovaba.

Tras largo tiempo en el limbo de las series en espera, el tomo 13 de Evangelion ha visto por fin la luz coincidiendo con el XVIII Salón del Manga de Barcelona.

Después de una serie con un final anticlimático, una película cuestionable con un tratamiento de personajes desigual, varias OVAs publicadas para revitalizar la franquicia e innumerables "spin-offs", la publicación de la continuación oficial de la historia original sigue siendo un acontecimiento que hace que miles de aficionados se agolpen

Magnífica película, manga/anime de culto y un disco para jugones amantes del Jazz.



en los “stands” para poder conseguir este penúltimo tomo. Sí... penúltimo. Evangelion concluirá oficialmente en su tomo 14.

El ataque de Seele a las instalaciones de Nerv ha provocado ya cientos de muertes. Asuka ha salido de su letargo para pilotar el EVA 02 y proteger a sus compañeros con nuevas y renovadas energías, pero el tiempo se le agota. Shinji se debate entre ayudar a su amiga o al padre que nunca le quiso y es Misato quien cumple un rol fundamental en esta decisión. Rei Ayanami, por su parte, deja de ser una marioneta para tomar las riendas de su propia vida...

Traición, amor y muerte se dan cita en la antesala del final de Evangelion.

Gyakuten Saiban Jazz Soul

Todo suena mejor cuando suena en Jazz



Noriyuki Iwadare es el compositor de la Banda Sonora Original del After Burner II, Lunar, o Grandia. También ha contribuido en el reciente Kid Icarus, pero puede que su trabajo más notable y reconocido sea el de haber creado la música de toda la saga Ace Attorney: Phoenix Wright.

Estamos hablando de alguien que ha ganado múltiples premios debido a las bandas sonoras de videojuegos y que fue el primer compositor del Tokyo Disney Resort.

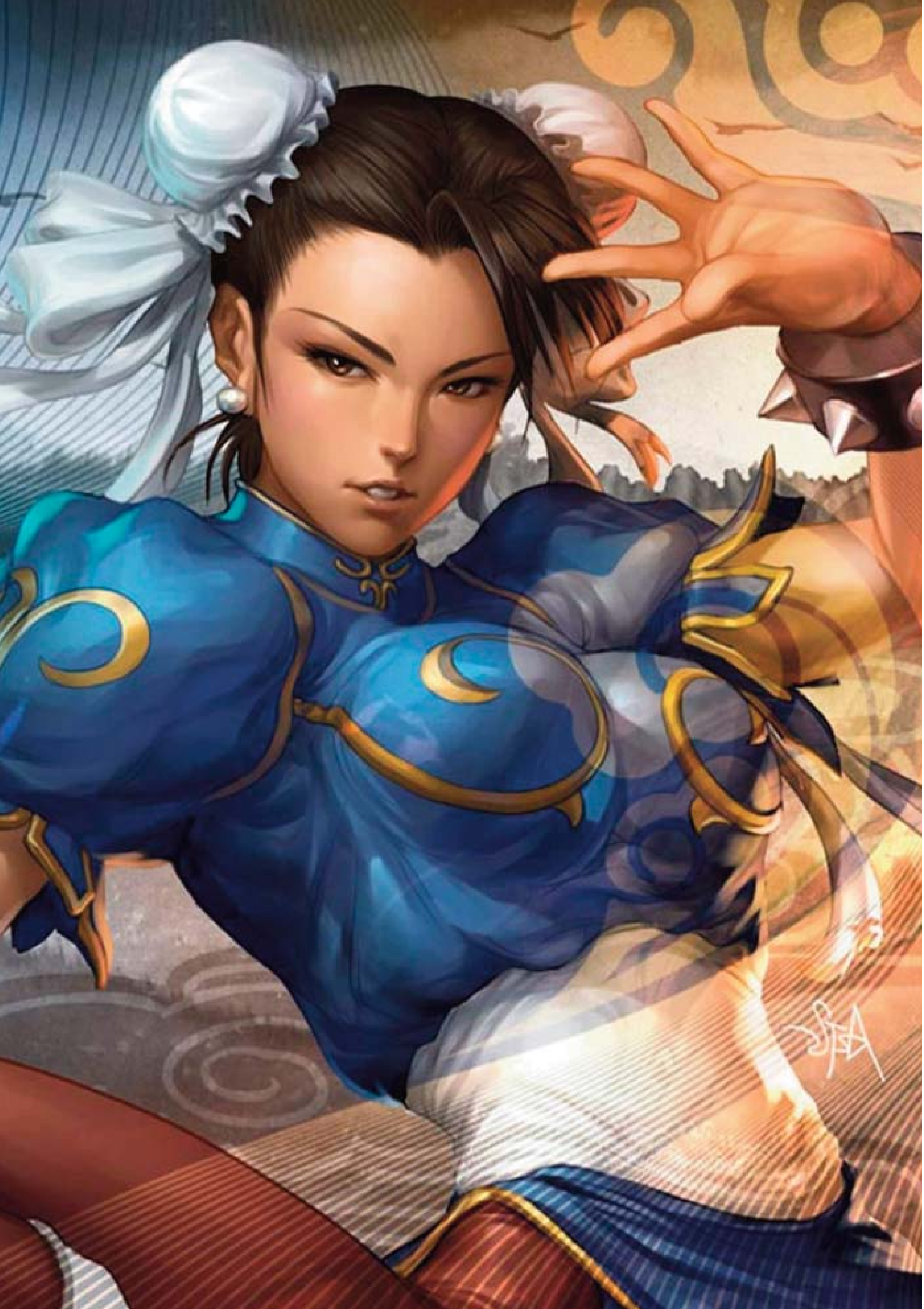
Este es el cerebro pensante tras la recopilación y remezcla en Jazz de algunos de los mejores y más famosos temas de la serie de abogados más prestigiosa de los videojuegos.

En este disco encontramos canciones que recuerdan poderosamente a temas de películas como Casablanca o de juegos como Bayonetta. Imaginaremos al típico detective con gabardina y fédora pidiendo un whiskey y viendo cantar en el escenario a una preciosidad con vestido negro ajustado y labios rojos.

Mezcla subestilos de Jazz con una facilidad pasmosa y prescindiendo completamente de voces, para centrarse en ritmos ligeros y fáciles de escuchar, pero intercalándolos con melodías pegadizas, ágiles y divertidas.

Sin duda es una curiosidad para cualquier amante del jazz y/o de los videojuegos.


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers





Bioshock Infinite

Adiós Rapture. Bienvenidos a Columbia

Para muchos es la mejor franquicia creada en la presente generación, a pesar de una segunda parte excesivamente continuista y decepcionante en algunos aspectos. Bioshock Infinite viene para compensarnos

1912, un ex-agente de la agencia Pinkerton de nombre Booker DeWitt llega a Columbia con la misión de rescatar a la enigmática Elizabeth. Columbia es una ciudad flotante que se sustenta en el aire mediante gigantescos globos y dirigibles creada y lanzada al aire en 1900 como símbolo del excepcionalismo e instrumento publicitario del gobierno estadounidense. Se trata de una especie de Exposición Universal itinerante, que al verse involucrada en un incidente internacional toma rumbo propio independiente del gobierno que la creó, con sus propias leyes y normas.



Columbia, la ciudad "flotante", será tan protagonista de Infinite como Rapture lo fue de las dos primeras entregas de la saga





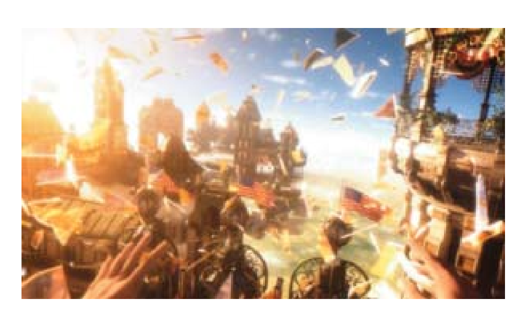
El cielo de Columbia

En un videojuego que se desarrolla en una ciudad flotante el cielo conforma buena parte del entorno. Si algo me ha sorprendido de lo que hemos podido ver en video e imágenes de Bioshock Infinite es el cielo de Columbia. Los azules diferentes, nubes que se muestran y desplazan de un modo totalmente natural y real, el como la niebla tamiza el fondo o los efectos del sol en amaneceres y atardeceres son simplemente espectaculares. Puedo afirmar que nunca antes habíamos visto un cielo tan real y bonito en un videojuego como el que nos encontraremos en Bioshock Infinite. Ahora falta por ver si el nivel consigue mantenerse en todas las versiones.

Como ocurría en la Rapture del Bioshock original, Columbia vive momentos convulsos, una guerra civil entre los Fundadores, dirigidos por Zachary Hale Comstock, y los Vox Populi, que piden el control de la ciudad y más libertades para la población columbina, amenaza con destruir la ciudad aérea. No es ni siquiera tan sencillo como esto, dentro de cada una de las facciones hay multitud de intereses e ideologías diferentes que provocan continuas disputas e incluso traiciones entre sus filas. No será complicado para nuestro héroe localizar y rescatar a la "princesa" de este videojuego, pero salir de Columbia no será tan sencillo. Elizabeth estaba a cargo de un Songbird, un gran pájaro robot que ha sido el carcelero de la protagonista femenina del juego durante los últimos 12 años y no está por la labor de ponernos las cosas fáciles. Por si esto no fuese suficiente, pronto nos percataremos del porqué del interés de quien nos ha contratado. Elizabeth tiene una serie de poderes que las facciones en guerra tratarán de usar en su beneficio, por lo que nos veremos involucrados de lleno en la contienda que pone en peligro la vida de la ciudad flotante. La trama nos obligará a aliarnos con unos y otros, y en determinados momentos elegir de qué lado nos posicionamos, con consecuencias a corto, medio y largo plazo.

La historia promete, tiene puntos en común con la de los primeros Bioshock pero introduce novedades que puedan hacer nuestra aventura en Columbia divertida e interesante. Ya sabemos cómo se las gasta la gente de Irrational Games a nivel narrativo y todo indica que han logrado otro mundo y otra sociedad tan absurda y excesiva como la de Rapture, en la que desarrollar una trama al nivel del nombre que tiene el juego.

A nivel jugable Bioshock Infinite mantendrá muchas de las cualidades que hicieron de sus





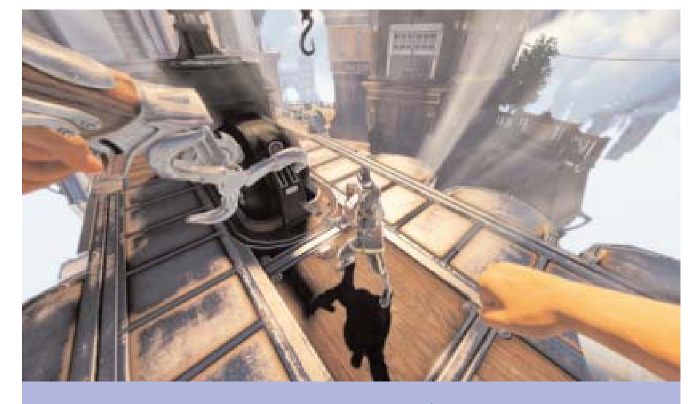


¿Quien no arriesgaría su vida por rescatar a Elizabeth? Tan frágil como poderosa, tan bella como enigmática. A mi me tiene enamorado

hermanos mayores unos de los juegos más divertidos y variados de la presente generación, aunque adaptándose al nuevo entorno. Como ellos, será un "first person shooter" pero con tal cantidad de complementos alrededor que por momentos llega a dar la sensación de que estás jugando cualquier cosa menos un videojuego que comparte género con los Call of Duty o similares. Se mantendrá el toque RPG de desarrollo del personaje aunque con algunas diferencias respecto a sus predecesores. Los plásmidos y tónicos de Rapture se sustituyen por vigores y panaceas que iremos encontrando por Columbia. Los vigores otorgarán poderes como telequinesis, manipulación de la electricidad o control animal. Las panaceas nos proporcionan habilidades pasivas y mejoran aspectos de nuestro personaje como el daño que infringimos a los enemigos en cada ataque o la resistencia a las contras de estos. La diferencia principal en este punto respecto a los anteriores Bioshock es que en Infinite las panaceas son permanentes, no podremos por tanto cambiar nuestra elección como hacíamos en Bioshock 1 y 2 en los bancos genéticos. Los vigores no se recargan, una vez usados tendremos que encontrar otro para poder usarlo, con un número limitado (muy limitado han llegado a decir) en inventario. Estas dos diferencias y el uso de los poderes de Elizabeth, proporcionarán un factor estratégico muy importante a nuestras decisiones.

La otra gran novedad en cuanto jugabilidad es la presencia de un gancho que nos permitirá desplazarnos por Columbia a través del Skyline, una red de vías ferreas que conectan todas las construcciones de las distintas zonas que conforman la ciudad flotante.

No se ha confirmado ningún tipo de multijugador. Ken Levine dijo al respecto que el equipo de desarrollo estaba experimentando con el tema, y que llegaría a Bioshock Infinite si se lograsen elementos que no estuvieran presentes en otros juegos multijugadores como Halo o Call of Duty. Si contase para algo mi opinión, pediría a Irrational Games que centren sus esfuerzos en lograr una experiencia



El uso del gancho nos permitirá desplazarnos por Columbia mediante el Skyline, una red de vías ferreas que cubre toda la ciudad

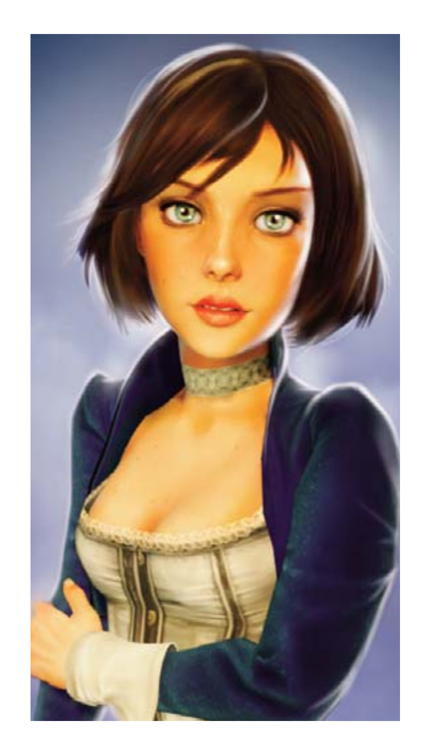
para un jugador al nivel del primer Bioshock, y no dividan recursos en un multijugador que no va a llegar a ser nunca referencia.

El cambio de localización ha volteado totalmente el aspecto gráfico de la franquicia. Si en Rapture las localizaciones eran más bien angostas y oscuras, en Columbia prevalecerán los espacios abiertos y luminosos, la luz entra por todas partes cambiando totalmente la paleta de colores de la saga, llegando incluso a saturar la imagen. Un mundo tan colorido y luminoso tiene un inconveniente claro a la hora del desarrollo, las paletas marrones y negras permiten ocultar, o al menos disfrazar, pequeños errores gráficos que en los tonos que usa Infinite quedan completamente a la vista del jugador. Por supuesto que tendremos que esperar al juego final, pero lo que se ha mostrado hasta ahora es simplemente increíble, he visionado y revisionado los videos gameplay del juego en alta resolución buscando estos errores, y no están, es cierto que se pueden haber retocado o seleccionado las imágenes que mayor detalle tengan, pero aun así sorprende el nivel mostrado en este aspecto. Han mejorado también las animaciones de los enemigos; en los anteriores Bioshock se buscaba la velocidad del enemigo y se lograba a costa de que en muchas ocasiones fuesen como a saltos y con animaciones bruscas y poco naturales. En esta ocasión quienes nos vamos a mover a mayor velocidad somos nosotros y la sensación es francamente buena así como los movimientos de los enemigos, mucho más variados y naturales por lo que hemos podido observar.

El lanzamiento del videojuego que nos ocupa ha sufrido ya un retraso y no pocos problemas. Tim Gerritsen, (Director de desarrollo del producto) y Nate Wells (Director de arte) han dejado la compañía en pleno proceso de desarrollo del juego. Esperemos que estas vicisitudes no afecten a la calidad de un título que promete ser un digno sucesor de la primera entrega de la saga.



Faltan más de tres meses para su lanzamiento pero ya se han anunciado dos ediciones de coleccionista diferentes



Valoración:

Soy de los que piensan que Rapture aún podría haber dado mucho más de así, pero Ken Levine e Irrational Games han decidido cambiar totalmente la ambientación y lo cierto es que tiene una pinta estupenda.

Lo tienen en la mano, solo tienen que ver todo lo que hizo de Bioshock una obra maestra e implementarlo en Infinite. Y ya de paso evitar los errores que condenaron a Bioshock 2 a una fría acogida por parte de los jugadores y un olvido totalmente merecido, a pesar de no ser en absoluto un mal juego.

Esperemos que los problemas que ha tenido durante su desarrollo no afecten a la calidad final del juego.

josé barberán



Castlevania: Mirror of Fate

El segundo capítulo de la saga “Lords of Shadow”

Tras el éxito de crítica y público que supuso “Castlevania: Lords of Shadow”, llega “Mirror of fate”, que nos explicará qué ocurrió durante los años perdidos de Drácula tras el final del primer juego pero antes del epílogo de este

Durante el XVIII Salón del Manga de Barcelona este humilde redactor tuvo el honor y el privilegio de probar una versión bastante cercana al producto final del nuevo juego desarrollado por los españoles de Mercurysteam. Castlevania: Mirror of Fate pertenece a la saga “Lords of Shadow”(LOS) y cumple el papel de enlace entre el susodicho juego y su secuela numérica directa.

Mirror of Fate saldrá en exclusiva para la Nintendo 3DS, no como el juego original que fue para PS3 y Xbox 360. El motivo de esta decisión radica en que tanto desde Konami como



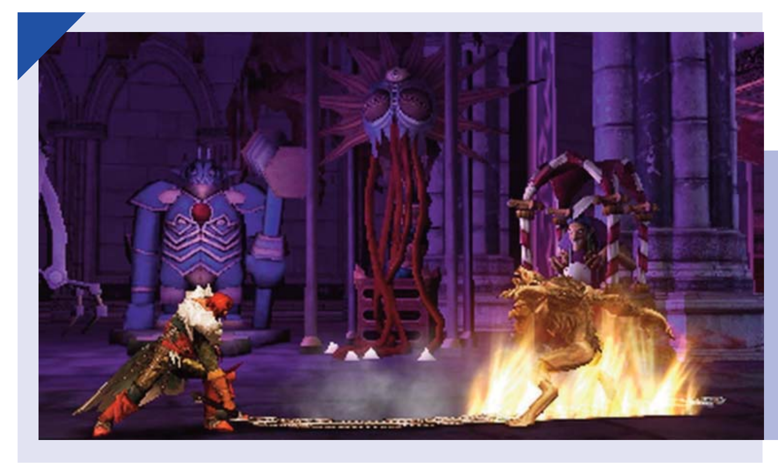
El inteligente uso de la doble pantalla y el salto cualitativo del 3D son, sin duda, lo más atractivo en el apartado técnico

desde Mercurysteam pretendían devolver a la saga ese "look" clásico de grandes hitos como el "Simphony of the Night".

La historia de este juego nos sitúa varios años después de los hechos ocurridos tras el final del LOS anterior. En él descubrimos el siniestro y peculiar origen de Drácula y el motivo de que se encuentre tan enlazado al clan de los Belmont. Sin embargo, también quedaba patente que el señor de los vampiros se encontraba débil, viejo, hundido... y los motivos de ello eran completamente desconocidos. Pues bien, Mirror of Fate ahonda en esos años que pasaron desde el trágico nacimiento de Drácula, tratando de aportar algo de luz.

Trevor, el hijo de Gabriel cuya existencia el primer Belmont desconoce, decide ir en busca de su padre para castigarle por los actos ocurridos durante el LOS original, diciéndole a su esposa que, en caso de que no regrese, se lleve a su hijo (el nieto de Gabriel) al bosque y no le busquen jamás.

Paralelamente controlaremos a Simon, el hijo de Trevor, ya un hombre, quien parte también al castillo de Drácula para tratar de vengar a su padre y a



Las escenas de lucha mantienen la velocidad de su predecesor pero con "scroll" lateral

su abuelo, creyendo que Drácula los ha matado a ambos. Sin embargo, Simon no luchará solo, ya que el misterioso Alucard, quien también guarda una relación sanguínea con Drácula, se ofrece a ayudarle a derrotar al tirano. Por último, volveremos a controlar, aunque durante breves momentos, a Gabriel Belmont.

A nivel gráfico el juego le saca el mayor partido posible al motor de la 3DS. No esperemos ver aquí la sobresaliente calidad que mostró su predecesor porque la pequeña de Nintendo no da para más. Sin embargo sí que nos encontramos ante unos escenarios repletos de detalle y una fluidez y animación digna de elogio teniendo en cuenta las limitaciones de la portátil. El juego se mueve en scroll lateral que recuerda a los Castlevania más clásicos pero no por ello ralentiza la acción, sino todo lo contrario. Mantiene un frenetismo y una velocidad en los combates soberbia pero enfatizando también en la exploración y en mirar varias veces el mismo escenario para no dejarnos nada atrás.

Además el uso del 3D ha mejorado considerablemente siendo Mirror of Fate el juego que, actualmente, más partido le saca a esta tecnología, pareciendo realmente que el látigo del protagonista sale de la pantalla. De verdad. No soy Bustamante jugando al Nintendogs... esto es serio. Habrá momentos en los que "echaremos fuera de la pantalla" a los enemigos, teniendo que parpadear un par de veces ante la sorpresa de este logro. ¡Bravo!

Sin embargo, las personas con gafas parecen experimentar mareos, dolor de cabeza, o dificultades para poder apreciar el 3D. No obstante, es un paso en la dirección correcta.

Otra cosa digna de mención es que no hará falta darle al botón de Pausa para poder acceder al menú, ya que en la segunda pantalla de la consola

Excelentes escenas animadas en 3D irán explicando la trama y revelando secretos



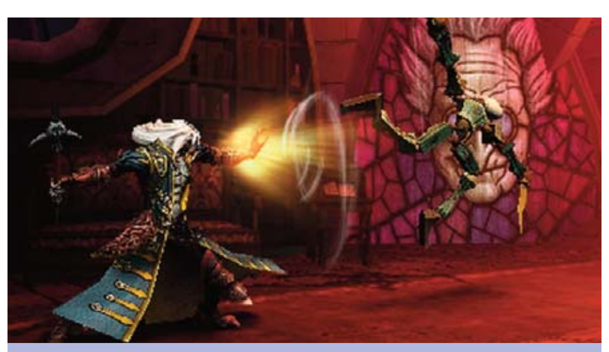
tendremos continuamente el mapa desplegado, así como las armas, pócimas y conjuros disponibles y seleccionarlos directamente a medida que jugamos sin perder tiempo o romper el ritmo de la acción.

Las plataformas siguen estando presentes en el juego y, como he dicho, habrá zonas de los escenarios a las que tendremos que volver más adelante para poder alcanzar otras y continuar con el desarrollo de la historia.

En lo que se refiere a la rejugabilidad, parece que será bastante alta dado que hay 4 personajes por utilizar y un modo historia de aproximadamente unas 30 horas de duración. Además las cinemáticas, que guardan gran similitud con el estilo de las vistas en el juego anterior, nos permitirán conocer hechos que ocurrieron paralelamente al LOS así como aclaraciones y explicaciones sobre cómo podemos estar controlando a Gabriel si en este juego él es... bueno... alguien incontrolable por definición. En unos meses sabremos más.

Eso sí, contaremos, de nuevo, con el inestimable talento del inexplicablemente infravalorado Robert Carlyle en el papel de Gabriel Belmont y su más reciente alter ego... el villano de esta historia. Sí, el mismo Robert Carlyle de "Hitler, el reinado del mal", de "Las cenizas de Ángela", de "Full Monty" o Rumpeltilstkin en la famosa serie "Érase una vez". Un hombre que apenas ha demostrado tener registros interpretativos. Nótese el sarcasmo.

Por otro lado Oscar Araujo, compositor de la Banda Sonora del juego anterior (premiado y reconocido por crítica y público), es el encargado de la música en Mirror of Fate. Promete.



Casi 30 horas de duración y cuatro protagonistas. Uno de ellos es Alucard, quien ya tuvo su papel en el gran "Simphony of the night"



Volveremos a disponer de la magia oscura y luminosa para destrozar a los enemigos con mayor rapidez o absorber sus energías

Valoración:

Si las cosas siguen su curso natural, no hay duda de que Castlevania, Lords of Shadow: Mirror of Fate se convertirá en uno de los mejores juegos de 3DS.

El uso del 3D es significativamente superior a lo visto hasta ahora, cuenta con una buena historia, mezcla jugalibidad clásica con dinamismo actual, tiene actores de doblaje de primer orden, cuatro pesonajes jugables, una banda sonora de lujo y una duración bastante notable.

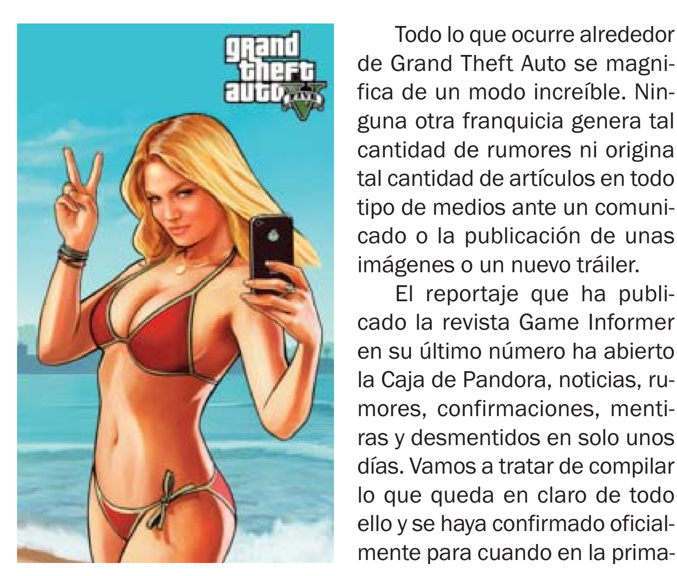
Soy un Seguero consumado y me estoy planteando comprarme una 3DS sólo para este juego. Con eso lo he dicho todo.

rodrigo oliveros

Grand Theft Auto V

Se acabó el ser bueno

Se podría afirmar sin ninguna duda que Grand Theft Auto es la franquicia actual más importante del mundo del videojuego. Su quinta entrega numerada está a la vuelta de la esquina y promete dejar en nada a todos los anteriores



Todo lo que ocurre alrededor de Grand Theft Auto se magnifica de un modo increíble. Ninguna otra franquicia genera tal cantidad de rumores ni origina tal cantidad de artículos en todo tipo de medios ante un comunicado o la publicación de unas imágenes o un nuevo tráiler.

El reportaje que ha publicado la revista Game Informer en su último número ha abierto la Caja de Pandora, noticias, rumores, confirmaciones, mentiras y desmentidos en solo unos días. Vamos a tratar de compilar lo que queda en claro de todo ello y se haya confirmado oficialmente para cuando en la primavera de 2013 llegue a las tiendas Grand Theft Auto V, que esto sí está anunciado oficialmente por Rockstar, aunque sin concretar día y mes.

Comencemos por lo más importante, la historia del juego (nunca pensé que diría esto al hablar de un GTA). ¿Quién no recuerda la misión del atraco al banco de GTA IV? pues en su secuela manejaremos a una banda de tres delincuentes especialistas en el tema, el saqueo bancario. El personaje principal será Michael, el protagonista del primer tráiler que sirvió de anuncio del juego es un criminal retirado que decide volver a su vida



El escenario de GTA V será tan grande como los de GTA IV, San Andreas y Red Dead Redemption juntos. Ahí es nada

anterior tras gastar su mujer todo el dinero que el gobierno le había dado dentro de un programa de protección de testigos. Monta una nueva banda con Trevor, un ex-piloto militar, drogadicto, pirómano y psicópata, y el novato Franklin, pandillero y curtido en delitos menores que quiere dar el salto a proyectos de mayor nivel. Si ya es novedosa la presencia de tres personajes jugables en la saga, lo es aún más el como Rockstar North ha decidido gestionarlos. Podremos seleccionar en cualquier momento a cualquiera de los tres, habrá misiones con uno de ellos, dos o hasta los tres y en estos casos podremos pasar de uno a otro según nos apetezca, mientras el resto sigue la misión controlados por la IA de la máquina. Cuando no estemos en una misión también podremos disfrutar del inmenso escenario que GTA V nos ofrece con cualquiera de los tres protagonistas, mientras los otros dos siguen su vida de un modo independiente. Si Rockstar logra (y poca gente duda de que lo puedan conseguir) que el sistema funcione correctamente y la inteligencia artificial de los compañeros esté a la altura de lo que se le debe exigir, GTA V puede ser un verdadero bombazo a nivel jugable y crear estilo y marcar el futuro del mundo del vide-

No faltarán los clásicos minijuegos de la franquicia. Se han confirmado tenis, golf, parapente y gimnasio, aunque en esta ocasión no modificará la apariencia del personaje

ojuego como ya han hecho en otras ocasiones.

Este sistema de juego puede proporcionar la variedad que un juego tan grande como Grand Theft Auto V exige. Porque va a ser grande, muy grande. Se ha indicado que su mapeado

Grand Theft Auto V está confirmado para Playstation3 y Xbox360. Las versiones de PC y WiiU no están anunciadas

sería tan enorme como el de San Andreas, Red Dead Redemption y GTA IV juntos. La única gran ciudad será Los Santos (versión digital de Los Angeles), pero podremos disfrutar también de amplias zonas rurales de los alrededores, así como pequeñas localizaciones en estas áreas. Rockstar ha prometido agradables sorpresas en este aspecto. Los vehículos serán parte fundamental en un mapeado tan extenso. Los habrá de todo tipo y Rockstar ha anunciado que serán mucho más fieles a la realidad que en anteriores entregas, con una conducción más cercana a la simulación, diferencias más notables entre los distintos modelos y una física y sistema de daños mucho más real.

Tras GTA IV y Red Dead Redemption, pocos dudamos de la calidad de la trama principal del juego, pero ambos pecan del "síndrome del recadero" tan habitual en los juegos tipo sandbox. Las misiones se terminan haciendo repetitivas, absurdas e incluso aburridas. Rockstar ha declarado haber realizado un gran esfuerzo en este sentido para que las misiones secundarias tengan sentido, resulten variadas y no se hagan tan cansinas como en anteriores entregas de la franquicia.

Y un multijugador al nivel de los mejores

Primero fue GTA IV y después RDR. Rockstar va poco a poco incorporando un multijugador interesante a sus juegos que saca provecho a las enormes posibilidades que ofrecen escenarios tan inmensos y detallados. Han prometido para GTA V avanzar en este punto y ofrecer modos nunca antes contemplados.

¿Se convertirá Grand Theft Auto V en una referencia en el competido mundo del multijugador? ¿Os imagináis una especie de MMO en Los Santos y alrededores? ¡Y qué demonios! ¿Para cuando un GTA cooperativo?

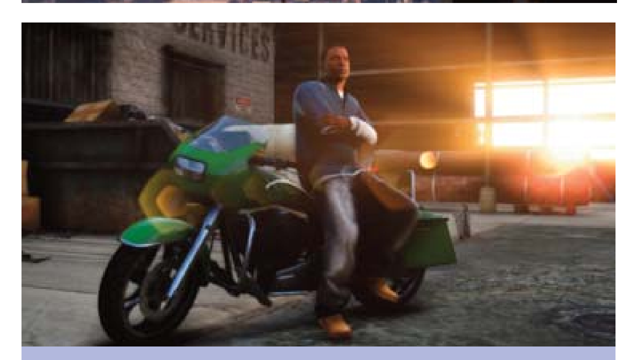
La conducción de todo tipo de vehículos será más realista que en las anteriores entregas de la franquicia











Las diferentes personalidades y habilidades de los tres protagonistas proporcionarán una gran variedad al juego

Rockstar sabe bien que uno de los grandes alicientes de un sandbox es olvidarse de tramas y misiones y deambular por los escenarios haciendo el gamberro o simplemente viendo que te ofrece. Ya se dio un paso adelante en este sentido con RDR, y Grand Theft Auto V promete llegar un poco más allá. Unos escenarios llenos de vida y con cientos de cosas por hacer que surgen de forma aleatoria y a las cuales nos podemos sumar en cualquier momento. No faltarán los habituales minijuegos de la saga que nos permitirán en esta ocasión jugar al tenis, practicar el swing en los campos de golf de los alrededores de Los Santos o mejorar nuestro estado físico en un gimnasio, aunque en esta ocasión no apreciaremos como aumenta la masa muscular de nuestro personaje. Eso quedó en San Andreas, como la posibilidad de ligar que tampoco será posible en GTA V.

Valoración:

Rockstar se ha ganado la confianza de los jugadores, te podrá gustar más o menos el sandbox como género y su forma de afrontarlo, pero la calidad de los lanzamientos de la marca de la R es indudable. Max Payne 3 y Red Dead Redemption han servido de banco de pruebas para distintas mejoras que se verán en GTA V, a lo cual sumamos la novedad de tres personajes que podemos controlar y seleccionables en cualquier momento y un sistema de conducción más exigente y realista para completar un pack más que interesante, que se ha convertido en el juego más esperado de 2013.

josé barberán

Ni no Kuni

Cuando los juegos tienen alma propia

Level-5 y el estudio Ghibli parecían condenados a entenderse desde el principio. Y el fruto de su unión es Ni no Kuni: La Ira de la Bruja Blanca, un juego que rebosa el legado de Hayao Miyazaki por todos sus poros

Por fortuna, la magia no ha desaparecido del todo en este mundo. No la vemos, pero está ahí, en las pequeñas cosas. Una sonrisa, una palabra, un gesto. Todo aquello capaz de hacer encoger el corazón, esbozar una sonrisa y brotar una lágrima al mismo tiempo. Dicho esto, y a falta de tener en nuestras manos el juego final, podemos afirmar sin temor a equivocarnos que Ni no Kuni: La Ira de la Bruja Blanca es pura magia.

No puede ser de otra forma cuando dos colosos de la talla del estudio Ghibli, puntal de la animación japonesa bajo la batuta del maestro Hayao Miya-



Oliver podrá enviar a la batalla a varias criaturas cuyas habilidades específicas en el combate deberá saber usar en su provecho

zaki, y Level-5, artífices de las recientes entregas de Dragon Quest o de la saga del Profesar Layton, unen sus fuerzas.

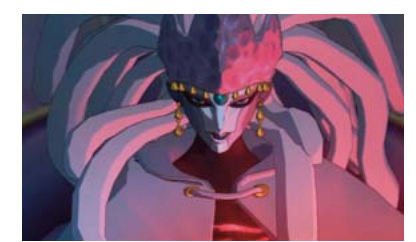
Ni no Kuni es la historia de Oliver, un niño que sufre el duro golpe de perder a su madre, quedándole solamente un peluche que ella le dejó. Para su sorpresa, el muñeco cobra vida y le transporta a un mundo alternativo donde Oliver deberá usar la magia para enfrentarse a un gran mal e intentar conseguir su único anhelo: hacer que su madre vuelva a la vida.

Para ello, Oliver será capaz de usar los hechizos de un extraño libro que le permitirán, entre otras cosas, invocar a una serie de extrañas criaturas con habilidades especiales que librarán sus batallas, recordando inevitablemente a la saga Pokémon como referente.

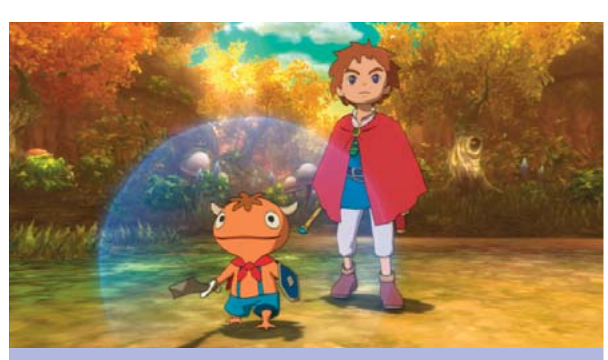
No obstante, Level-5 no parece querer que los combates lleven el tempo del juego, razón por la cual los enemigos se nos mostrarán visibles en pantalla y de nosotros dependerá enfrentarnos a ello o evitarlos, quedando aparcados los habituales combates aleatorios de los juegos de rol japoneses.

Ni no Kuni estremeció a propios y extraños con sus primeros tráilers. La belleza de sus gráficos, apartado en el que Level-5 y los animadores de Ghibli han echado el resto, unida a la magistral composición del premiado Joe Hisaishi, ya se metieron en el bolsillo a buena parte del público, que espera que el resultado final esté a la altura de las expectativas.

Lo veremos, si no hay cambio de planes, a finales de enero de 2013, momento en que Ni no Kuni: La Ira de la Bruja Blanca salga a la venta para PS3, y en fecha aún por confirmar para Nintendo 3DS. Sus creadores afirman que quieren un juego con corazón, que tenga alma. No sabemos si lo lograrán finalmente, pero desde luego han tomado un buen camino. Queda magia en este mundo, la de poder emocionarnos de nuevo con juegos como este.







Su estética anime y un gran apartado visual convierten a Ni no Kuni en un juego capaz de enamorar a simple vista

Valoración:

Si Ni no Kuni consigue lo que se propone, podemos estar uno de esos juegos que marcan época. La apuesta es alta, pero si alguien puede conseguirlo son los equipos involucrados.

Unos maestros de la animación y unos maestros de los videojuegos se dan la mano para traer una historia emotiva, llena de belleza y, perdón por el abuso de la palabra pero no hay otra para describirlo mejor, magia. Lógicamente hasta que no esté el juego terminado no se puede afirmar nada categóricamente, pero Ni no Kuni ha conseguido emocionar, que ya es mucho. Ojalá cumpla lo que promete.

juan e. fernández

Aliens: Colonial Marines

¿La continuación oficial de las pelis?

La franquicia Alien es una de las muy poquitas que seguirán contando con lanzamiento físico dentro la estrategia de mercado de Sega, al menos de momento. Un nuevo fps con una gran ambientación, o eso promete...

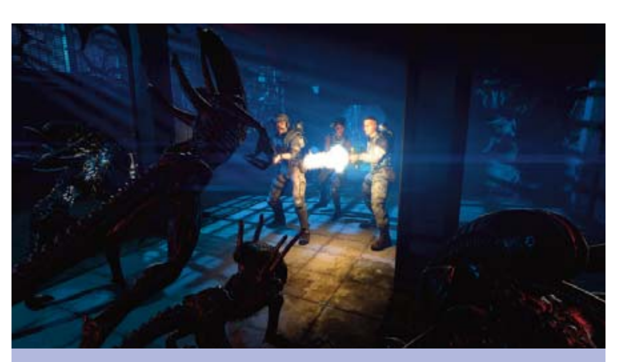
Ya os comentamos brevemente los planes de **Sega** para una nueva entrega de su licencia de Aliens en nuestro espeial del **E3**, hace apenas unos meses. El desarrollo corre de la cuenta de **Gearbox**, creadores de Borderlands, aunque para determinadas tareas se suman nombres como Nerve Software, TimeGate Studios y Demiurge Studios. Concretamente, éstos últimos se encargarán de implementar las características específicas de la versión de Wii U.

La historia de **Aliens: Colonial Marines** va bien servida de adversidades, tanto en el juego como en la vida real. Después de que Sega adquiriera la licencia de **20th Century FOX** a finales de 2006, no fue hasta 2008 que Gearbox anunció el desarrollo del título, que se fue posponiendo sucesivamente entre despidos en el estudio, la salida de Alien Vs. Predator y las de ambas entregas de Borderlands: principios de 2010, principios de 2012, finales de 2012 y, ahora sí, febrero de 2013 han sido las fechas anunciadas para su lanzamiento. La versión para Wii U podría ser la mejor debido a las mencionadas características propias del hardware y, según Gearbox, "gracias a su magnífico procesador", aunque no sepamos exactamente sus especificaciones ni cómo influyen en el funcionamiento del juego. En todo caso, esta versión llegaría "algo más tarde".

Por su parte, el argumento del juego permite que pueda considerarse una **auténtica secuela** de la pelicula de James Cameron (es decir, la segunda), confirmado así por FOX, aunque los hechos que en él se narran ocurren cronológicamente después de la tercera entrega. Por eso, Gearbox ha incluido tipos de Aliens (por no decir especies o razas) vistos en las tres películas, así como algunos diseños exclusivos.

Sabemos también que los desarrolladores han mantenido contacto con Ridley Scott y accedido de antemano al guión de su reciente Prometheus, lo que constituye una insinuación en toda regla de que podríamos ver guiños o conexiones con lo acontecido en dicha precuela. En todo caso, el juego está escrito en su mayoría por Bradley Thompson y David Weddle, guionistas de la serie Battlestar Galactica, y se narra desde la perspectiva del marine Christopher Winter, parte del equipo de rescate enviado para investigar lo que le ocurrió a la U.S.S. Sulaco y a la colonia LV-426. ¿Estarán también los aspectos técnicos a la altura de las expectativas, dado el renombre de la franquicia?

Enemigos conocidos se unen a especies nuevas, diseñadas para la ocasión por Gearbox



El suspense de la constante amenaza en la oscuridad parece ser una de las bases del juego. La velocidad de reacción es la clave de la supervivencia

Valoración:

Los chicos de Gearbox han demostrado de sobra su valía en esta generación. Ellos no son el problema, pero sí podría serlo la segregación del desarrollo, no en dos ni en tres sino en cuatro estudios diferentes, así como los enormes retrasos que ha sufrido el juego. Las ganas de terminarlo de una vez y el tiempo transcurrido desde que se inició el trabajo podrían dar lugar, respectivamente, a fallos que se pasan por alto o a un apartado gráfico que acaba quedando desfasado. Confiemos en que no sea así en este caso, porque en principio Aliens: Colonial Marines cuenta con las mejores referencias.

carlos oliveros



LEGO El Señor de los Anillos

Un cubo de piezas para montarlos a todos

Ningún universo parece ser imposible de representar en los bloques y muñecos de la juguetera LEGO. Tras ver Star Wars, Indiana Jones, Batman o Harry Potter bajo esta forma, le toca el turno a la obra de J. R. R. Tolkien



"Uy, muñequitos, eso es para críos". Qué craso error pensar así, y no sería la primera vez que Telltale Games nos lo demostrara. No solo los videojuegos apadrinados por la marca LEGO que hemos podido ver en los últimos años han conseguido recrear a sus referentes a las mil maravillas, sino que se han revelado como unos juegos divertidos y dignos de ser tenidos en consideración por todos los públicos.

Algo que Warner Interactive quiere seguir aprovechando para trasladar a este mundo de plástico una nueva superproducción del cine. LEGO El Señor de los Anillos nos devolverá a los personajes de la trilogía de películas de Peter Jackson basadas en los libros de J. R. R. Tolkien dándoles esta vez un tratamiento algo más ambicioso de lo habitual y en el que sus desarrolladores quieren brindar al jugador una mayor libertad frente al desarrollo lineal acostumbrado hasta ahora.

Y es que la épica aventura de Frodo, Aragorn, Legolas y compañía bien lo pide. Telltale promete mantener los elementos de esta peculiar franquicia de juegos en este nuevo título, lo que nos asegura una fiel recreación de las escenas princi-









La épica del relato original y sus adaptaciones cinematográficas estarán presentes en este juego

pales de todas y cada una de las películas involucradas, pero con el sentido del humor y los recursos de las figuritas modeladas por la compañía juguetera, que recientemente han obtenido el don del habla, a diferencia de entregas anteriores. De modo esperad volver a escuchar a Gandalf decirle al Balrog que no podrá pasar, entre otras frases memorables.

Si le sumamos los habituales niveles de acción, el amplio elenco de personajes, y la larga duración que suele ser marca de la casa, podemos apostar tranquilamente a que LEGO El Señor de los Anillos será uno de esos juegos que, pese a no ser candidatos a juego del año, no nos importará tener en nuestra estantería y visitar de vez en cuando para pasar un buen rato. Y si esta vez rememoramos las correrías de la Comunidad del Anillos en su cruza por alcanzar el Monte del Destino y derrotar a Sauron, qué más podemos pedir.

Valoración:

Hemos visto de lo que es capaz Telltale Games con esta licencia a través de anteriores entregas, y creemos que El Señor de los Anillos es, sin duda, una buena elección. Sin embargo, los diálogos directamente extraídos de las películas aportarán esta vez un componente extra.

Como decía al comienzo de este avance, los títulos de LEGO no solo cumplen adaptando las obras en que se basan, sino que además ofrecen entretenimiento a raudales, algo que, junto a un universo tan atractivo como el de Tolkien, es una gran carta de presentación.

juan e. fernández

New Super Mario Bros. U

No es demasiado “new” pero nos gusta igual

El 30 de Noviembre es el lanzamiento de la próxima sobremesa de Nintendo, y también la de todos sus juegos de salida, claro. Uno de los más interesantes es el que ahora vamos a avanzar. ¿Podrás salvar de nuevo a Peach?

Que este juego se llame “New Super Mario Bros U” es casi un oxímoron. Tras tantas entregas con ese apelativo a sus espaldas, y muchas otras anteriores, no se puede decir que este Mario 2D sea algo precisamente “nuevo”. Por supuesto, eso no quiere decir que no pueda conservar la diversión y buen hacer que ha caracterizado a la saga.

Con Nintendo Land, éste será uno de los dos juegos first party en el lanzamiento de la nueva sobremesa de la compañía nipona.



Hay tres nuevos tipos de bebés Yoshi. Uno de ellos es el que podéis ver en la fotografía de arriba y servirá para volar, sorteando así a los enemigos

En esta ocasión, para variar, Bowser no secuestra a la prin-

cesa Peach llevándosela a su castillo sino que invade el propio castillo de Peach y expulsa del mismo a Mario, Luigi y Toad. Además de esta curiosidad, lo cierto es que el planteamiento básico del título es el mismo de siempre.

Se conservan novedades de las versiones anteriores de la saga tales como minijuegos y enemigos integrados en el mapa - a los que tendremos que esquivar o vencer para poder avanzar - y también se añaden otras como los bebés Yoshi. Existen de varios colores distintos. A cada color le corresponde una habilidad que puede ser flotar en el aire, lanzar letales burbujas contra los enemigos o iluminar el escenario. También se incluye un traje de ardilla que nos permite planear.

Por otro lado, se ha añadido la posibilidad de tomar distintos caminos alternativos. Esta opción es interesante pues hace al juego un poco menos lineal.

Gráficamente, nos encontramos como es lógico ante un cambio importante. Estamos ante el primer Mario en alta definición (que, al parecer, se quedará en 720p) y con un detalle nunca visto hasta ahora en la saga.

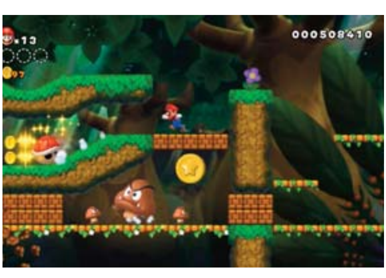
Por otra parte, el nuevo mando de la Wii U permite un nuevo modo cooperativo para hasta cinco jugadores (cuatro con los Wiimote en el televisor y uno con el Gamepad).

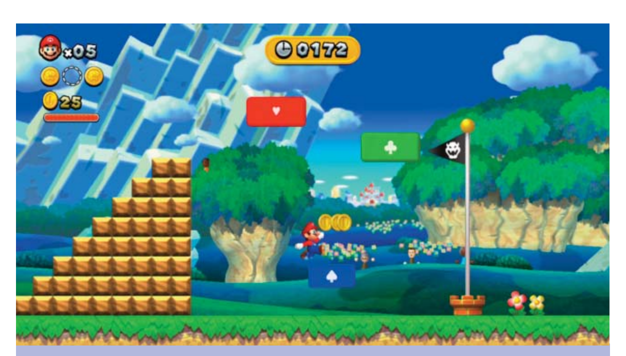
Los jugadores del televisor se moverán en el mismo escenario al mismo tiempo de la misma manera que pudimos ver en la versión de Wii. El jugador del Gamepad podrá ayudar a sus amigos añadiendo plataformas con la pantalla táctil.

Quiénes hayan jugado el cooperativo del juego de Wii con otros tres jugadores sabrán lo divertido y caótico que resulta. Esto se presenta como otra vuelta de tuerca interesante.

Además, existirá la opción de jugar utilizando únicamente la pantalla del Wii U Gamepad, con el televisor apagado. Falta saber si la cobertura del mando llegará hasta el WC.







En el modo cooperativo, quien maneje el mandoprincipal podrá usar la pantalla táctil para crear plataformas de ayuda

Valoración:

No se puede decir que sea una apuesta demasiado novedosa, pero de lo que estoy convencido es que será un juego divertido.

Veremos, con bastante retraso, a uno de los personajes más representativos de Nintendo en alta definición y disfrutaremos de un clásico Mario 2D con el encanto de siempre.

New Super Mario Bros. U será, probablemente, uno de los títulos más vendidos en la salida de Wii U y en las próximas navidades. Ya queda poco para que le podamos hincar el diente. De to

octavio morante



Pier Solar HD

Cuando los fans se hacen escuchar

Hace exactamente dos años os ofrecimos un avance de Pier Solar para Mega Drive, incapaces de no dar cobertura a lo que sabíamos que se convertiría en un exitazo. Hoy los mismos creadores nos vuelven a sorprender

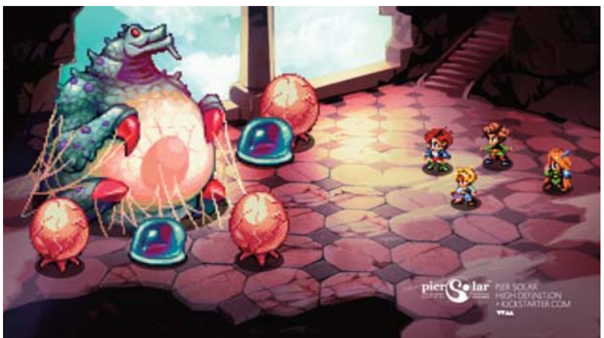


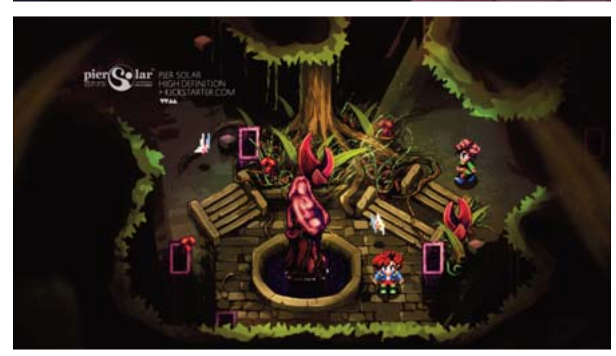
Watermelon, autores de Pier Solar para Mega Drive, han lanzado recientemente una campaña en Kickstarter con la que pretenden conseguir la financiación necesaria para convertir su exitoso RPG a **Windows, Mac, Linux, Xbox 360... y Dreamcast**. Todo ello con gráficos redibujados en alta definición y con los 5 idiomas en los que puede jugarse el original (es decir, incluyendo español).

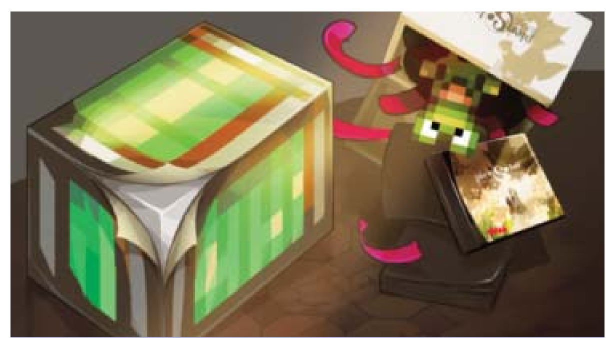
Como ocurre en estos casos, recibiremos una compensación o agradecimiento en función de la cantidad aportada: desde una pegatina y una palmadita en la espalda hasta una invitación a la fiesta de lanzamiento del juego, que se celebrará el París con los miembros del equipo, pasando por un código de descarga para XBLA, una copia física para Dreamcast o un *arcade stick* personalizado, entre otros. La fecha estimada de salida, desgraciadamente, es a finales de 2013.

El cartucho de Pier Solar también permite utilizar al mismo tiempo un CD, incluido con las primeras tiradas del juego (y descargable gratuitamente desde la web oficial), que nos brinda la oportunidad de disfrutar de una **banda sonora de superior calidad** (lo que









Pier Solar contó con el mejor packacing jamás visto en Mega Drive. ¡Las ediciones de coleccionista de la versión HD prometen!

todos entendemos como "calidad CD") si disponemos también de la malograda **Mega CD** de Sega. Como ya dejamos claro hace dos años, se trata del único título que emplea esta característica, ya que ni la propia Sega implementó en su día. Pues bien, lógicamente esta banda sonora también estará incluida en la nueva versión HD.

Pier Solar es casi una carta de amor a los juegos de antes, y a la Mega Drive en particular. En todo caso, los usuarios han pedido, casi desde su lanzamiento, tanto un *port* a Dreamcast como su distribución en plataformas actuales. Watermelon tiene en marcha actualmente **dos nuevos desarrollos** (uno para Super Nintendo y otro más para Mega Drive, de hecho), pero han sabido escuchar. Tanto las imágenes distribuidas como los "premios" por aportaciones prometen que Pier Solar HD volverá a ser una obra meticulosamente cuidada.

Valoración:

Como dijimos en su día, estamos ante uno de los dos mejores RPG de Mega Drive (y sí, el otro es sin duda Phantasy Star IV). Y está desarrollado por fans sin licencia de Sega. Eso, amigos lectores, es dedicación. Un compromiso de confidencialidad nos impide revelar, de momento, los nombres de los genios que colaboran con Watermelon en la conversión a Dreamcast de Pier Solar. Pero tranquilos, su calidad ya está fuera de duda. Lo malo es que aún falte un año para verlo en movimiento, también en XBLA, Windows, Mac y Linux.

carlos oliveros

Nintendo Land

Parque de atracciones para Wii U

Ya queda poco. En un par de días tendremos en las tiendas a la nueva Wii U. Y con ella, también a todo el catálogo de salida. Nintendo Land es uno de los dos juegos first party para el lanzamiento. ¿Estará a la altura?

Muchos nintenderos, entre los que me incluyo, montaron en cólera al ver como en la conferencia del pasado E3 se le dedicó la mitad del tiempo a mostrar "Nintendo Land" mientras que no se anunciaron apenas títulos realmente esperados por el público potencial de ese tipo de eventos. Quizás por ello haya cierto resquemor hacia este videojuego. Vamos a ver lo que nos ofrece.

Podríamos decir que Nintendo Land es a Wii U como Wii Sports a Wii y no estaríamos muy desencaminados. Es algo así como una demo técnica de la consola, con muchos usos in-



Como vemos, los doce minijuegos incluidos se presentan con una estética de parque de atracciones. No estaría mal ver uno así en la realidad, ¿verdad?

geniosos del Wii U Gamepad para que los desarrolladores vayan tomando ejemplo. Por otro lado, es claramente un juego con un enfoque social, multijugador, a pesar de que también se puede jugar en solitario.

Nintendo Land está basado en el universo Nintendo, conteniendo así varios minijuegos de diferentes sagas de la compañía como Metroid, Pikmin, Mario, The Legend of Zelda, Luigi's Mansion, Animal Crossing, Game & Watch, F-Zero, Donkey Kong, entre otros.

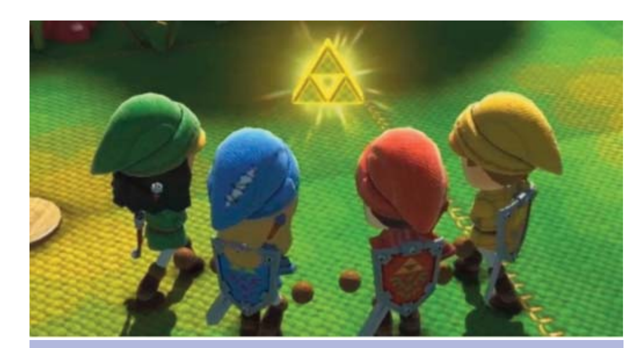
Hay minijuegos ejemplo del llamado "juego asimétrico" como Mario Chase, en el que un jugador manejará a Mario con el Gamepad y hasta otros cuatro usarán los Wiimote para intentar darle caza. La gracia está en que Mario es el único jugador que puede ver los movimientos de los demás.

El de Zelda es un cooperativo para dos jugadores. El que tenga el Gamepad maneja un arco y el del Wiimote una espada al estilo Skyward Sword. El objetivo es avanzar por los escenarios venciendo a los enemigos que se nos presenten.

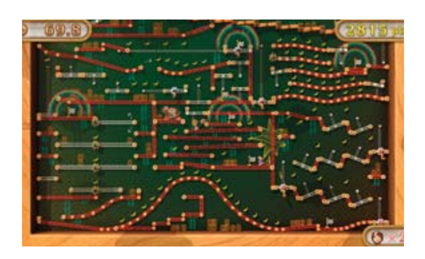
En Captain Falcon Twister Race manejaremos una nave utilizando para ello el Gamepad en posición vertical, moviéndolo a izquierda o derecha para girar. Veremos un piloto fantasma con la mejor puntuación del día para que intentemos superarle. Por otro lado, la cámara del mando estará activa y se podrá ver nuestra cara en el televisor, tal vez para mofa y escarnio de las personas que tengamos a los lados.

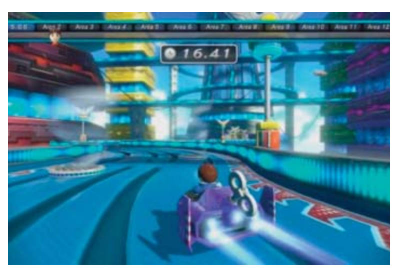
Tampoco podía faltar un minijuego basado en Metroid en el que tendremos que vencer a nuestros enemigos solos o acompañados.

Además de estos pocos minijuegos que he reseñado, existen muchos otros para jugar en solitario o con amigos. Nintendo Land vendrá incluido en el pack premium de la consola y también se podrá encontrar por separado desde el mismo lanzamiento de la próxima sobremesa de Nintendo.



Los minijuegos están dedicados a algunas de las sagas más célebres de la Gran N. Está claro que Link no podía faltar a la fiesta





Valoración:

Siendo sincero, existen muchos otros títulos que preferiría haber visto antes que éste por parte de Nintendo. Empezar la andadura de una nueva consola con este título no parece una de las maniobras de marketing más acertadas. Aunque buena parte de culpa no la tiene el juego en sí, sino la cuestionable puesta en escena que tuvo en el pasado E3, cuando lo pudimos ver pro primera vez en una conferencia que no pasará por su brillantez a la historia.

No obstante, parece un juego entretenido y podría tener la misma función que tuvo Wii Sports con Wii y Wii Sports Resort con Wiimotion Plus: mostrar las posibilidades del mando.

octavio morante


Google
bq readers
Avrha
Mi bq y yo
canal bq tv
Calendario
Galería
Correo
Música
Cámara
E-Book
Navegador
Descargas



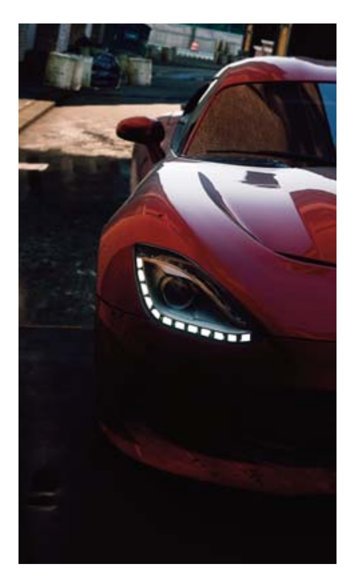


desarrolla: criterion games · **distribuye:** ea · **género:** conducción · **texto/voces:** español · **pvp:** 69,95€ · **edad:** +7

Need for Speed Most Wanted

Nunca reduje en ese cruce y dije que el freno desluce

Después de actualizar el clásico Hot Pursuit ahora le llega el turno a Most Wanted, un título con personalidad propia pero que tras pasar por las manos de Criterion Games tiene un innegable toque a Burnout, pero sin olvidar sus orígenes



El centro financiero, la zona industrial, sus majestuosas montañas, la costa... Fairhaven es una ciudad moderna y desarrollada que podríamos ubicar en la costa oeste de Estados Unidos. ¿Y qué más podemos encontrar en este idealizado lugar? Carreteras, cientos de kilómetros de carreteras: autopistas de hasta tres carriles que rodean la ciudad; tramos de montaña que suben hasta el punto más alto de Fairhaven, y el enrevesado cruce de calles que atraviesa y comunica todo el mapa. ¿Y qué circula por esas carreteras? Coches, obviamente: utilitarios, deportivos, 4x4, modernos coches eléctricos... ¿Lo normal, no? No, lo normal no.

Un pequeño detalle hace de Fairhaven una ciudad especial. La policía patrulla sin descanso para evitar la vuelta de viejos fantasmas. ¿Por qué? Porque diez de esos vehículos son los

Si ves un coche que te gusta -que lo verás- solo tienes que acercarte y pulsar Y o triángulo. Puedes cambiar de vehículo incluso en una persecución





participantes de peligrosas carreras y pruebas de velocidad, los incluidos en la lista negra: los más buscados.

Bienvenido a Fairhaven

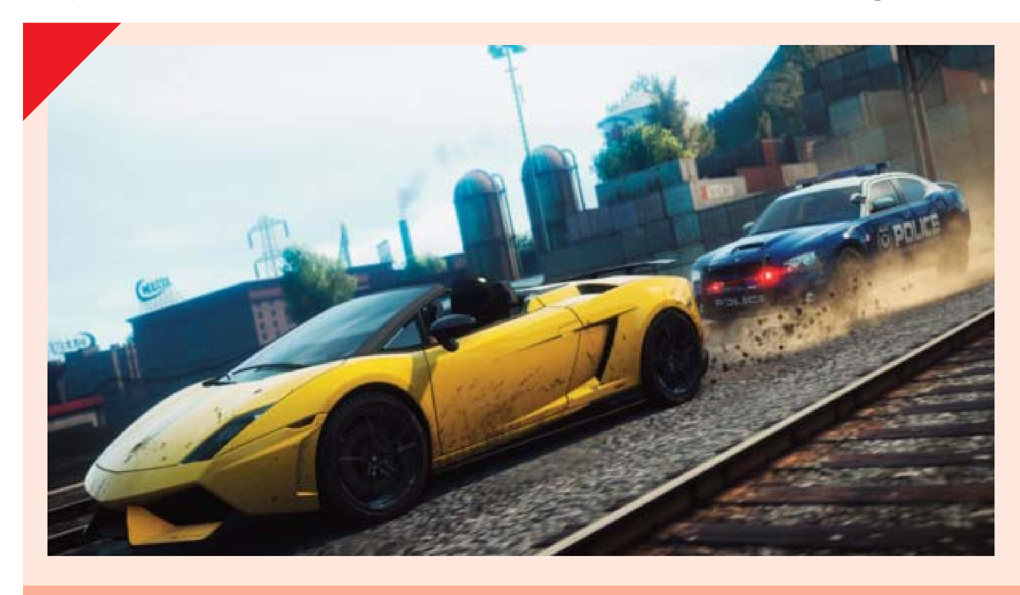
Así empieza Most Wanted, con una presentación de la ciudad que se convertirá en el improvisado circuito donde trataremos de cumplir nuestro objetivo: escalar posiciones en la lista de los pilotos más rápidos.

Los 123 vehículos que componen el parque de coches disponible son los únicos protagonistas. Aquí no hay personajes, solo pilotos con una tarea muy concreta. Criterion Games deja claro desde el principio que no es necesario crear una trama para explicar algo tan simple como ganar carreras y vencer a los pilotos de la lista Most Wanted. Al principio puede resultar extraño la ausencia de un pequeño guión como sí tenía el original, incluso puede que alguien lo eche en falta, pero en cuanto nos metemos de lleno en la primera carrera abordo de un Porsche 911 no pensamos en otra cosa que no sea conducir.

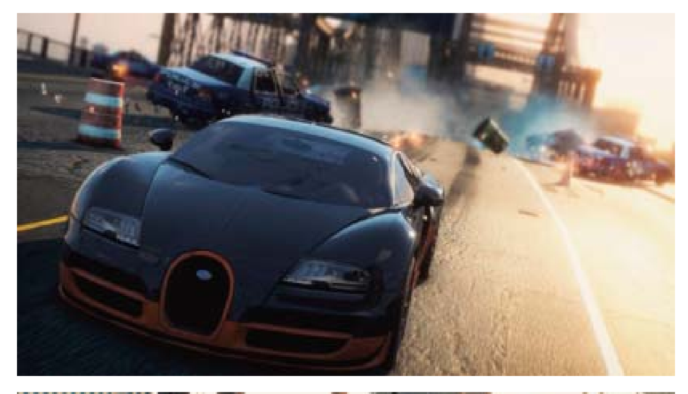
El paseo previo a nuestro estreno en la competición nos sirve para entender el funcionamiento de Easy Drive, el menú ingame creado para navegar por las opciones que más utilizaremos sin tener que pausar la partida. El único problema es que para manejarlo necesitaremos parar el coche o aminorar la marcha, sino es muy probable que tengamos un accidente debido a un despiste.

Puro arcade

Most Wanted no quiere ser un título serio o un simulador, ni lo intenta, te das cuenta inmediatamente. Además, tiene un innegable toque a sandbox, no hay ni un solo lugar al que no puedas ir. Tú eliges: participar



Desaparecer del radio de búsqueda de las patrullas no será sencillo. Da igual que te escondas en las vías del tren, en una zona en obras o en un párking, lo rastrean todo









en las pruebas o dar una vuelta por Fairhaven para descubrir sus secretos.

El estilo arcade se plasma en un sistema de control muy equilibrado. La combinación de freno más acelerador al mismo tiempo hará que nuestro coche comience a derrapar de forma sencilla, pero siempre teniendo el control del vehículo. Esto es gracias, en parte, a la buena sensación de peso que transmite el vehículo, la cual cambia dependiendo del modelo.

Los accidentes, a cada cual más espectacular, no tienen las consecuencias que se podría esperar. Los daños se limitan a lunas rotas, parachoques colgando y arrugas en la carrocería. El chasis no se deforma como sí ocurría en Burnout Paradise -título que viene a la mente al jugar a Most Wanted-, y aunque hemos dicho que no intenta ser un simulador, da la sensación de que no se le ha querido dedicar mucho tiempo a este apartado.

Si cuando juegas a títulos de conducción lo primero que haces es cambiar las ayudas o el tipo de transmisión, vete olvidando de esa posibilidad, no hay ninguna opción que permita hacerlo. Es puro arcade. Lo bueno es que, a título personal, no se echa en falta. Pilotar a toda velocidad por las calles de Fairhaven al tiempo que esquivas el tráfico, evitas los coches de policía y miras el mapa ya es lo suficientemente divertido y exigente.

3, 2, 1...

Es en la variedad de pruebas en donde encontramos el punto débil del título. Carreras a varias vueltas, del punto A al punto B, sprints, conseguir una determinada velocidad media,

huir de la policía... Todas son intensas y suponen un reto que tendremos que repetir más de una vez en alguna ocasión, sobretodo si no hemos modificado el vehículo, pero son demasiado pocas. No se vuelven repetitivas gracias a que los rivales cambian en función del coche que escojamos, pero resulta extraño no haber incluido pruebas de drift o derribos cuando son acciones importantes dentro de la mecánica del juego.



Dentro de las pruebas se incluyen las carreras contra los más buscados. Estas son carreras de un punto a otro del mapa acompañados por la policía, pero no terminan al cruzar la línea de meta, continúa hasta que consigamos derribarle y hacernos con su coche. Una vez hecho podremos acceder a su vehículo mediante Easy Drive.

Al final de cada prueba obtendremos Speed Points y modificaciones para el coche como recompensa. Los Speed Points son el equivalente a los puntos de experiencia y son necesarios para subir de nivel y poder enfrentarnos al siguiente rival Most Wanted. Quedar entre los tres primeros nos asegura llevarnos un buen puñado de puntos, pero también podemos conseguirlos a base de circular en sentido contrario, derrapar, romper carteles y vallas, hacer derribos o saltos.

Las modificaciones se limitan al rendimiento del vehículo, ninguna permite cambiar la apariencia del coche (los videojuegos dijeron adiós al tuning hace años). Quedar primero en una carrera tiene como premio dos mejoras para el vehículo, mientras que la segunda posición se lleva una y la tercera ninguna, solo Speed Points.

Entre las mejoras tenemos diferentes relaciones de marchas, neumáticos para asfalto o tierra, carrocería aerodinámica... Y nitro, por supuesto que hay nitro, en concreto dos: uno que podemos utilizar sin importar lo lleno que este el indicador de óxido nitroso, y otro que solo se puede abrir cuando el tanque está al máximo. El primero es más suave y duradero, mientras que el segundo se libera en apenas un segundo y ofrece una mayor aceleración.

Un detalle a tener en cuenta es que las modificaciones son propias de cada coche, es decir,

si desbloqueas nitro para tu Ford Mustang no estará disponible para otros vehículos, por lo que tendrás que volver a ganar esa modificación.

Mucha policía

No podían faltar los guardianes de la ley, unos inteligentes guardianes, para aguarnos la fiesta. En el primer nivel de alerta es difícil de apreciar, pero de ahí en adelante veremos como intentarán echarnos de la carretera, cruzarse en nuestro camino, estrellarse contra nosotros... Cualquier cosa vale para poner fin a esta fiesta de velocidad y caos.

Al tener acceso al canal de radio de la policía podemos escuchar comentarios sobre nuestras acciones, pero también cómo piden refuerzos, ya sea en forma de más unidades o llamando a los "hermanos mayores", vehículos todoterreno que no dudan en embestir y unos potentes Chevrolet que intentan derribarte una vez están a tu altura.

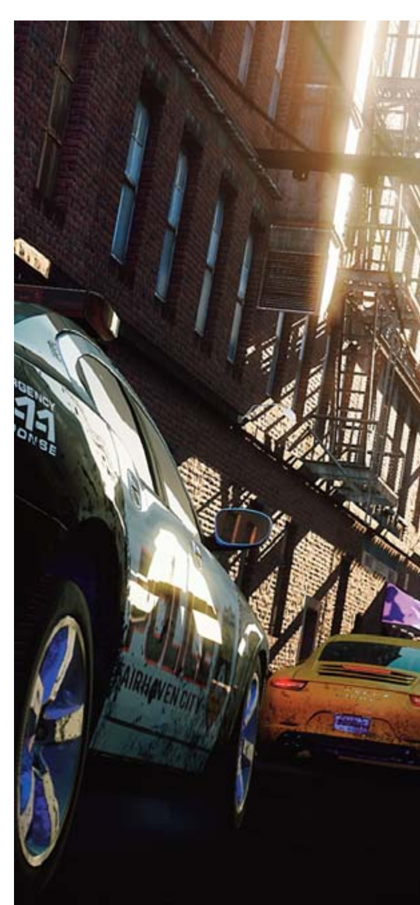
Las bandas de clavos y los cortes de carretera con vehículos patrulla son otras formas para cortarnos el paso.

Autolog

La plataforma online introducida en la saga Need for Speed hace un par de años es parte fundamental de Most Wanted. Autolog y sus marcadores están integrados en el modo para un jugador convirtiendo cada tiempo, récord de velocidad o salto en un reto a superar. El sistema mostrará los resultados de tus amigos invitándote -u obligándote, según se mire- a intentar batirlos.

El multijugador competitivo también está integrado de alguna manera en el modo en solitario, ya que los Speed Points que ganemos se sumarán a nuestra cuenta particular haciendo más fácil y divertido escalar posiciones en la lista.

El anfitrión de la partida puede escoger una Speed List ya definida o crear la suya propia con hasta cinco pruebas: desafíos, carreras, pruebas cronometradas y carreras por equi-





pos. Las pruebas se realizan con el vehículos que decida el anfitrión y tienen un tiempo máximo para completarlas. Al igual que el Autolog, todo es un reto. El hecho de ir al punto de partida de la carrera ya es una pequeña competición antes de la prueba real.

Para diferenciarnos del resto de pilotos podemos cambiar el estilo de nuestra matrícula mediante originales diseños que se desbloquean al lograr diferentes hitos. Con el texto de la matrícula ocurre lo mismo, es posible sustituir el clásico NEED4SPD por cualquier otra combinación que queramos.

Hermosa velocidad

Most Wanted no es solo un espectáculo de velocidad, en lo visual no se queda atrás. Las chispas de los roces, las llamas que emergen del tubo de escape, la iluminación y los reflejos en el asfalto mojado, todo perfectamente combinado hace que la sensación de velocidad, de ir por encima de los límites, sea lo más espectacular posible.

Pero no todo es perfecto, ya que en alguna ocasión sufriremos ralentizaciones debido a la gran cantidad de elementos y efectos en pantalla al mismo tiempo.

El apartado sonoro demuestra su potencial cuando notamos como se acerca un rival o al pasar por un túnel y escuchamos el retumbar del motor. Un apartado acompañado por una banda sonora compuesta por temas de Deadmau5, The Who y Muse, entre otros. Una combinación de música electrónica y rock que encaja en Most Wanted.



Conclusiones:

Pocos títulos dentro de la conducción arcade ofrecen una experiencia tan divertida y desafiante como lo hace Most Wanted. Criterion Games ha renovado por completo este clásico dotándole de un mundo abierto, un sistema de control muy equilibrado y unas opciones multijugador que convierten todo lo que hagamos en un reto a superar.

Alternativas:

Forza Horizon y DiRT Showdown

Positivo:

- La IA de la policía
- El sistema de control

Negativo:

- Pequeñas ralentizaciones
- Poca variedad de pruebas

ismael ordás

gráficos	85
sonido	85
jugabilidad	90
duración	90
total	85

Una segunda opinión:

La franquicia vuelve por los derroteros que la convirtieron en un referente histórico en conducción arcade. Divertido, largo y exigente. Un gran título que no ha gozado del seguimiento que se merece.

Jorge Serrano



desarrolla: 343 Industries · **distribuye:** microsoft · **género:** fps · **texto/voces:** español · **pvp: 59'95 €** · **edad:** +16

Halo 4

El regreso del Jefe Maestro... y de mucho más

Los chicos de 343 Industries suben a primera división con un título tremendamente esperado. Si sale bien, se consolidan. Si sale mal, todos pierden. Sin embargo cuando se declararon fans del Halo original... no mentían

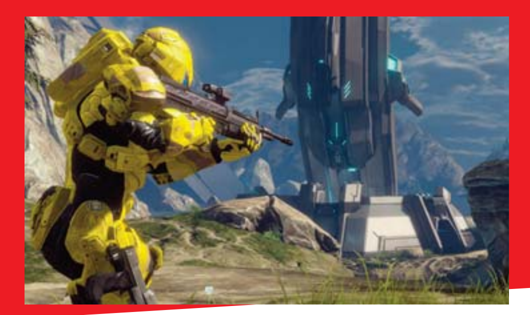


Cualquier poseedor de una 360 sabe que Halo y Fable son las mejores exclusividades de la consola de Microsoft. Sin embargo, bien es cierto que últimamente han crecido franquicias como Gears of War o los Forza, que también demandan un pedazo del pastel.

Halo 4 llega en un momento idóneo para revalidar su título como "Juego más potente" de la Xbox 360. Eso sí... tiene todos los ojos puestos en él. O mejor dicho, en sus desarrolladores.

Tras la marcha de Bungie (encargados del Halo 3 de toda la vida y de sus dos continuaciones), es 343 Industries quien recoge el testigo y, a modo de precalentamiento, se encarga de relanzar el Halo original con un éxito más que notable. Eso fue toda una prueba de fuego para los fans del Jefe Maestro y sus Spartans ya que vieron que otra compañía podía hacer las cosas bien.

Desde Microsoft no podían dejar pasar el lanzamiento de su franquicia estrella sin sacar a la venta una edición especial de la Xbox 360. Cómo mola





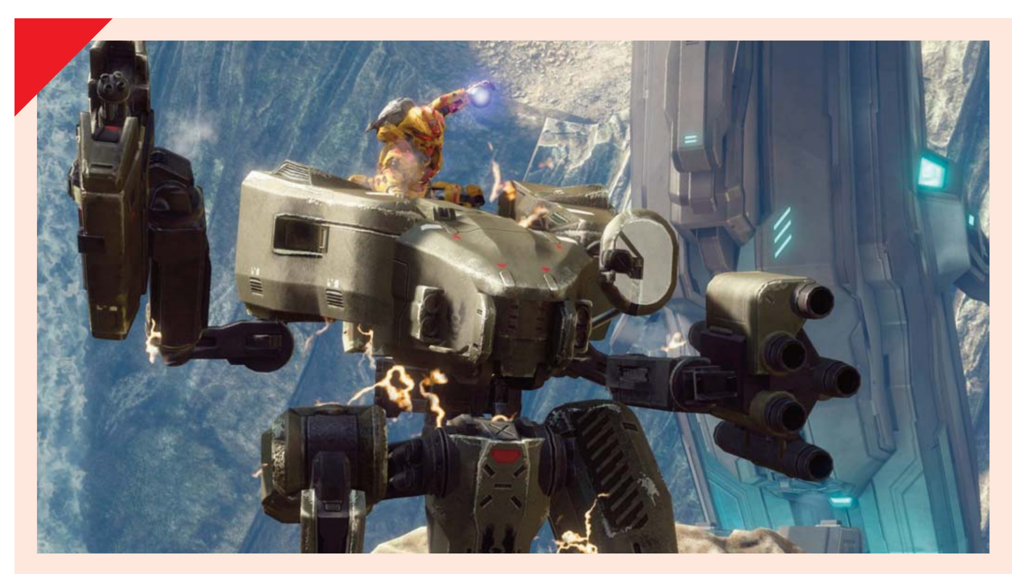
Como todos sabemos, los cambios en el mundo de los videojuegos nunca son vistos con buenos ojos. Cuando una compañía o un directivo o un equipo creativo abandona un proyecto siempre se teme que su sustituto no esté a la altura. Esta suele ser una presión bastante grande que, en ocasiones, conlleva crear un juego que intente superar en todo a sus predecesores sin cometer errores tratando de innovar. Más raro aún es que se consiga.

Pues bien... aquí se consigue. Es un juego de fans para fans.

El estudio ha sabido salvar la papeleta respetando los deseos de todos los aficionados tanto al género como a la franquicia pero añadiendo su propio toque para que los "expertos" no lo tilden de "continuista". Si algo no está roto, no lo toques. Lo único que ha podido enturbiar o, mejor dicho, afectar a la experiencia de juego es que ha resultado ser, como suele ocurrir, víctima de su propio "hype". Pero claro, su hubieran cambiado demasiadas cosas los mismos "expertos "de antes habrían dicho que rompe el espíritu de Halo y todo eso.

Pero divago. Ya es hora de meternos en faena.

En el apartado visual nos encontramos con un juego de primer orden. El juego es bonito, j***r. No digo que matar de un tiro en la cabeza a un alien tentaculoso con ácido en vez de sangre (¿me he equivocado de juego?) me haga realizarme como ser humano. Lo que quiero decir es que los escenarios tienen una gran cantidad de elementos con una estética muy pero que muy marcada que hace que todo lo que ocurre durante la acción y la experiencia de juego encaje con armonía.



Porque no sólo de disparar viven los Spartans hay una gran variedad de situaciones jugables que enriquecen la experiencia y aumentan la rejugabilidad del título









No hay un detalle que destaque o, mejor dicho, que desentone.

Los efectos de luz tenue recuerdan mucho a los usados en La Guerra de las Galaxias y habrá momentos en los que parecerá que estemos pasando por los hangares de la Estrella de la Muerte o por la luna de Endor en las escenas más boscosas. Una cosa que me ha llamado especialmente la atención ha sido que, por una vez, los árboles están bien hechos. No son sólo cuadros entrecruzados sino que realmente parecen frondosos. ¡Bravo, 343!

Los reflejos y el juego de luces que tienen lugar en el traje de nuestro querido Master Chief (Jefe Maestro, para los profanos) son punto y aparte. No recuerdo haber visto una mejor iluminación en tiempo real desde Toy Story 3. A ver cómo lo explico... No brilla porque sí. Los efectos están naturalmente bien logrados y aparecen y desaparecen en función de la luz externa, dado que los trajes no se iluminan por sí solos (salvo cuando recibimos un ataque, en el que el traje se cortocircuita y demás).

Además el movimiento al caminar se ha suavizado considerablemente, pareciendo que, de verdad, nos encontramos manejando a todo un soldado. Los saltos, por añadidura, también han sido mejorados y ya no parecen sacados del Counter Strike.

Para ir cambiando de tercio continuaré hablando sobre el apartado sonoro. La verdad, es en este momento en que el análisis se tercia algo más peliagudo y deja de haber únicamente alabanzas. No es que el sonido sea malo, ni mucho menos. Los efectos de

audio están francamente bien logrados, así como la mezcla, que hará que incluso nos sobresaltemos al notar disparos detrás nuestra. Tampoco la música desentona, aunque se vuelve un poco intrascendente tras una tormenta de balas y muerte. El problema principal radica en el doblaje español.

No es culpa de 343. Ellos no pueden saber que los de Yu Yu Hakusho iban a doblar este juego a nuestro idioma. Las voces tienen la misma falta de expresividad y sincronización que las vistas en ese anime y no pegan en absoluto ni con el ritmo de la acción ni con el personaje al que dan vida. Nefasto.

No puedes tomarte en serio a un general que afirma haber sobrevivido a mil batallas cuando su boca se mueve y no sale sonido alguno, y cuando sale es como si oyeras a Son Gohan de niño o a Naruto.

Con todo eso, si ponemos el juego en inglés, disfrutaremos de un doblaje de verdad. Como Dios manda. Con expresividad y la típica frase de los marines



americanos de "Go! Go! Go!" como si lo tuviéramos al lado o él mismo fuera quien sale a la batalla.

A nivel jugable el título destaca. Los controles son los mismos que en Halo 3 y demás... pero responden con una mayor celeridad y los tutoriales están mejor integrados con la historia y el ritmo del juego en los niveles iniciales.

La detección de impactos también ha sido pulida y mejorada así como la prioridad a la hora de realizar ataques físicos. Es decir, antes era una suerte de lotería decidir el ganador de una pelea a cates limpios, pero ahora es mucho más...fino, por así decirlo. De igual modo, habrá momentos de la acción en el que no sólo tendremos que ir con el rifle cargado disparando sin piedad, sino que deberemos infiltrarnos con sigilo, colocar minas y bombas, saltar sobre robots gigantes... una serie de requisitos que ayudan a romper con la "monotonía" de un shooter en primera persona.

Cada arma tendrá sus características que deberemos aprender y así poder seleccionar con cuidado y acierto la pistola, fusil o escopeta en función del tipo de acción o el tipo de resultado que esperemos obtener.

En lo referido a la duración lo cierto es que la campaña principal puede superarse en unas 10 o doce horas sin mayor problema, dividida a su vez en 10 capítulos. Pero claro, estoy hablando de pasarse el juego en nivel Normal. Cuando Halo 4 más se disfruta es en la dificultad Heroica y/o Legendaria. Por supuesto, es recomendable que si queremos hacernos los héroes o las leyendas vayamos listos para que nos metan de balazos hasta en nuestros rincones más privados, así que es mejor jugarlo llevando a alguien con nosotros.

De todas formas, hablar de Halo 4 es hablar de jugar en el LIVE. Da gusto probar un on-line que vaya fluido, sin lag, sin ralentizaciones de ningún tipo y experimentando unos tiempos de carga mínimos. Si sumamos todas las horas de juego en los diferentes niveles de dificultad, el multijugador off-line con todas las arenas y los secretos que entrañan, todas las combinaciones posibles de jugadores y armas, y todas las horas que se van a invertir en el on-line, nos sale como resultado un juego con una rejugabilidad garantizadamente alta. Además todos los contenidos descargables que irán saliendo gratuitamente más adelante, así como los que vienen incluidos en las edición especial del título, no hacen más que añadir riqueza y profundidad a un juego que ya se ha ganado un universo y mitología propios.

Una de las pocas pegas que podemos ponerle a Halo 4 a nivel general (porque no sé en qué apartado del análisis ubicarla) es que las cinemáticas, a pesar de contar con un motor gráfico sublime, no terminan de resultar relevantes y su aparición se limita únicamente al inicio y al final de los capítulos.

Esto acaba consiguiendo que la historia apenas avance realmente y que el final del Halo 3 quede aún sin terminar de desarrollar. La historia no deja de ser, siendo críticos y objetivos, una mera excusa que per-





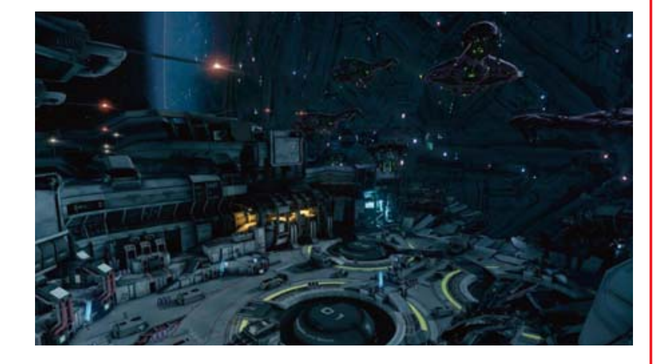
mite la sucesión de escenarios y el mismo patrón repitiéndose continuamente. Ir a un punto y matar cuanto haya por el camino.

Evidentemente, manejar al Jefe Maestro es un aliciente importante. No en vano ha logrado crearse una pléyade de seguidores y una suerte de veneración y seguimiento que no habíamos visto en un personaje de videojuegos desde Dante (el original, por supuesto) o Snake .

Por otro lado se ha incorporado en el juego una buena progresión de mejora en el personaje. Al finalizar las misiones nos veremos recompensados con puntos que podremos invertir tanto en conseguir armamento más potente, como en mejorar las resistencias del Spartan o customizar en la medida de lo posible a nuestro personaje.

Además contaremos con combates no sólo a ras de suelo, sino también montados en naves, tanques, jeeps, y torretas de defensa para derribar enormes aviones cargados de enemigos. Por si fuera poco, a la hora de acabar con nuestros oponentes, podremos realizar unos movimientos distintivos y diferentes en función de la vida, situación o localización con el que "ejecutarlo" sin piedad, aportando mayor drama, contundencia y sorpresa a la mezcla final, aunque el diseño de algunas de las naves o enemigos no termina de ser innovador ni sorprendente, el acabado es espectacular.

Sin duda, aunque habrá quien se queje, Halo 4 es un gran juego.



Conclusiones:

343 han dado lo que prometían al mantenerse fieles a los anteriores en su mayor parte pero añadiendo sutiles mejoras y una altísima calidad gráfica

Alternativas:

- El más reciente, XCOM para un shooter espacial.
- Cualquier título de la familia Halo.

Positivo:

- Apartado gráfico y animaciones de primer nivel.
- Control intuitivo y sencillo. Si menos es más imaginad cuánto más será más.

Negativo:

- Pésimo doblaje español
- Algún problemilla con la cámara en situaciones con muchos malos.

rodrigo oliveros

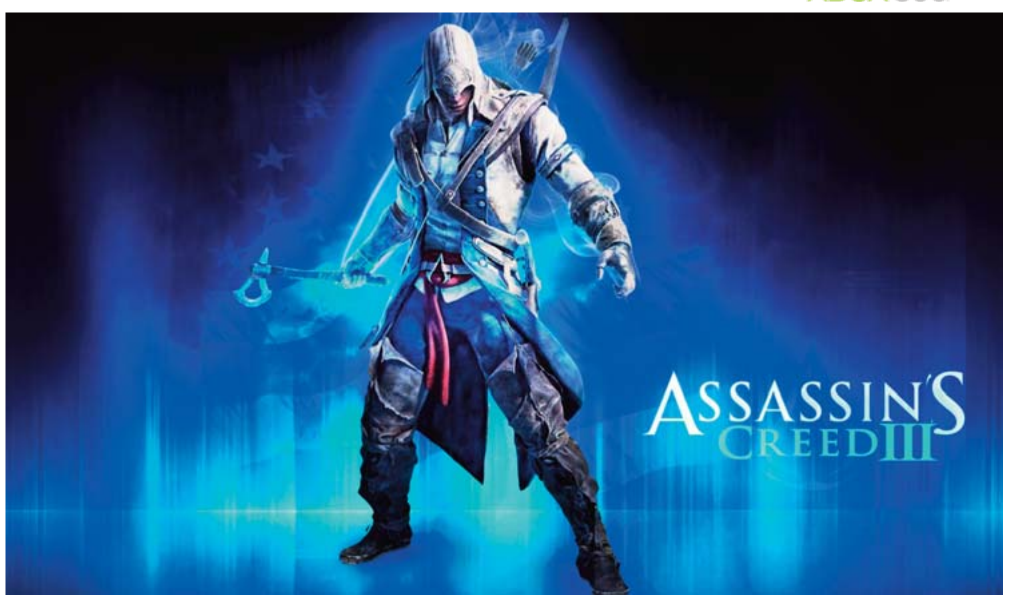
gráficos	95
sonido	80
jugabilidad	90
duración	95
total	90

Una segunda opinión:

Aunque es un buen juego, Halo 4 no supera a su antecesor numérico directo. Halo 3 tenía cierta magia que esta secuela no ha logrado captar. Es más que el 3, pero no siempre más es sinónimo de mejor.

Gonzalo Mauleón





desarrolla: ubisoft · **distribuye:** ubisoft · **género:** acción · **texto/voces:** español · **pvp:** 59,90 · **edad:** +18

Assassin's Creed III

La revolución de Ratonhnhaké:ton

El nuevo mundo está a punto de vivir una de sus mayores guerras, La Guerra de La Indepencia, mientras, una sombra letal con ascendencia Mohawk librará su propia batalla en busca de la libertad. ¡Señores, aquí les presentamos a Connor!

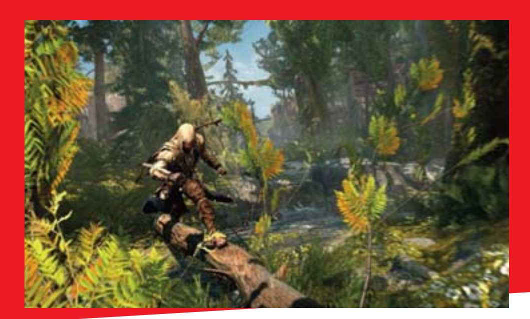


Lejos queda ya aquel juego que asombró tanto por ambientación como por su sistema de control, pero que sacrificó la construcción de niveles dándonos una repetición de acciones, sí, estamos hablando de la primera entrega de la saga de asesinos con mayor prestigio de esta generación.

Aquella que empezó con la historia de Desmond, un miembro de los Assassin's en la era actual, al que metieron en una máquina que le hacía rememorar las hazañas de uno de los mayores asesinos y que sentó las bases disciplinarias de los mismos, Alatïr.

Una historia que fue "in crescendo" cuando escarbaron en la memoria de nuestro querido "sujeto 17" para darnos a conocer la hazañas, cargadas de venganza, de Ezio Auditore da Firenze, el cual se ganó una parte de los corazones de los seguidores de las saga.

El trasfondo y la condición étnica de Connor hacen que se le haya dotado de un carisma con mayor profundidad que el mismísimo Ezio





Pero no contentos con ello, Ubisoft ha querido dar un cambio de rumbo para llevarnos al "otro lado del charco" y presentarnos a un nuevo antepasado de nuestro querido Desmond. Y así llegamos a la historia del personaje que nos atañe en esta entrega, tercera de nombre y quinta en la saga, donde un nuevo asesino, mitad Mohawk, mitad británico luchará por una añorada libertad, este no es otro que Connor o Ratonhnhaké:ton, si usamos su nombre tribal.

Así pues, os damos la bienvenida a la revolución ofrecida por Assassin's Creed III.

Una historia que nos presentará a Haytham Kenway, un personaje aparentemente inconexo con la trama principal pero que más tarde se mostrará como piedra angular de ésta. Este prólogo nos servirá como tutorial, algo extenso pero necesario para conocer todas las novedades incluidas dentro de esta entrega.

Una vez superado con éxito, podremos tener el honor de conocer a nuestro nuevo asesino, Connor. Comenzaremos con una serie de fases en las que obtendremos una presentación de la vida de nuestro protagonista, desde su infancia hasta que se convierte en un letal asesino, con esto se ha conseguido que sea el personaje con el que más interactuaremos.

El viaje de Connor nos llevará desde los bosques de Massachusetts a las ciudades de Boston y Nueva York, adentrándonos en todo tipo de situaciones climáticas, viviendo momentos de exploración incluso en el mar, conviviendo con personajes históricos, e incluso enfrentándonos a numerosos animales a lo largo de nuestra aventura.

Todo ello aderezado con la



Los combates son ahora mucho más espectaculares y sangrientos, y es que nuestro nuevo asesino no se anda con titubeos cuando se trata de exterminar enemigos






Revolución Americana como telón de fondo de una historia épica en el que se ha mimado de manera loable los hechos acontecidos en la misma. Así pues, personajes que influyeron en la misma, como Benjamin Franklin, Charles Lee o el mismísimo George Washington, tendrán cabida en la historia principal. La cual está cargada de grandes batallas, hechos históricos, como el Motín del Té y cruentas batallas, tanto por tierra como por mar.

Entre todo esto hay que elogiar a Ubisoft en su imparcialidad a la hora de afrontar estos hechos ya que, ni los malos son lo peor de lo peor, ni los buenos son unos santos. Tanto es esto que hay momentos en los que Connor, y por ende el jugador, no sabe con quién realmente se está enfrentando, si son los buenos o los malos. Dejaremos de dar más detalles de la historia puesto que es digna de ser “degustada” y disfrutada de manera individual.

En el apartado jugable, nos encontramos con un sistema de control que resulta familiar, cualquiera que haya jugado a las anteriores entregas se encontrará como “pez en el agua”, pero a su vez, cuenta con innovaciones, las cuales no apreciaremos demasiado en los momentos iniciales sin embrago, según vayamos profundizando en ellos, nos daremos cuenta de las modificaciones y añadidos con las que cuenta nuestro protagonista.

Y es que podemos asegurar que nos encontramos ante el asesino más ágil de toda la saga. Todo un letal acróbata que se mostrará de una manera mucho más natural, con unas animaciones muy cuidadas y bien plasmadas. Prueba de ello

es su capacidad de trepar árboles, o una mayor agilidad a la hora de hacer parkour.

Otra de las innovaciones es que, a la hora de huir de nuestros enemigos, podremos introducirnos en el interior de un edificio, a través de las ventanas, para salir cual centella por el otro lado del mismo y poder despistar a nuestros enemigos.

Lo único que no nos ha gustado mucho es la automatización de algunos movimientos, como andar a gachas, o ponerse a cubierto, algo que se ha incluido para mejorar la fluidez, pero que hubiéramos preferido que se pudiese hacer de forma manual para que se nos diera mayor protagonismo.

En cuanto a los combates, vuelven a ser una de las partes más importantes de juego. En esta ocasión se nos presentan bastante más violentos y salvajes, y es que este nativo no tiene escrúpulos ninguno para conseguir su fin. Sobre todo en el cuerpo a cuerpo, donde el Tomahawk se torna como un arma letal implacable que Connor usa cual carnicero experimentado, dándole una gran espectacularidad, además de una gran efectividad a la hora de realizar combos y contraataques con cualquier tipo de arma que tengas a tu alcance.



No solo tendremos la opción de luchar de manera directa, sino que también podremos realizar nuestro cometido de forma sigilosa cual sombra mortal.

Ambas opciones serán mucho más difíciles de lo que estábamos acostumbrados, ya que la IA de nuestros enemigos se ha mejorado de manera exponencial. Ahora, al encontrarnos en pleno combate rodeado de enemigos, no nos atacarán por turnos, sino que lo realizarán de manera aleatoria y con mayor efectividad. Siendo más fácil recibir daños y poniéndonos mayor dificultad a la hora de contraatacar. Para los que temían de la superioridad de estos por portar armas de fuego, que no se preocupen, ya que los desarrolladores han introducido un nuevo movimiento por el cual podremos usar a uno de nuestros contrincantes como escudo humano, asimismo el tiempo de carga entre disparo y disparo nos dará la posibilidad, gracias a nuestra agilidad, de acabar

con el mismo.

Otro aspecto a destacar es la percepción de los mismos, ahora seremos detectados con mayor facilidad, muestra de ello es que fuimos descubiertos estando detrás de un muro de madera que tenía pequeñas grietas.

Lo arriba expuesto, no será el único peligro al que estemos expuestos ya que, fuera de la ciudad, denominado La Frontera, nos encontraremos con lobos, osos y demás animales salvajes que no dudarán en atacarnos si se ven amenazados.

Gráficamente, el motor AnvilNext nos deja ver un apabullante aspecto visual. Con unos escenarios de gran tamaño y largo dibujado, véase la denominada Frontera, que hacen que pensemos que poco más se puede ahondar en este apartado dentro de esta generación, salvo sorpresa.

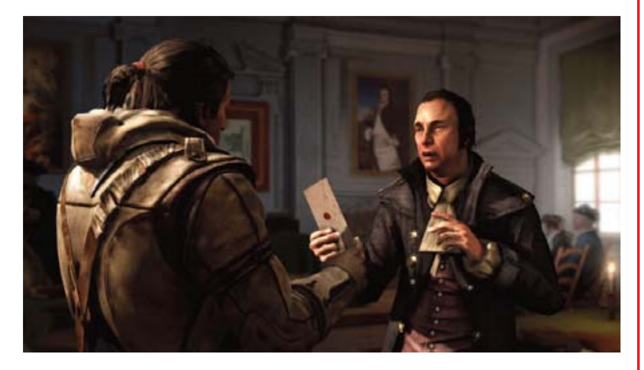
Las ciudades cuentan con un alto nivel de detalle, aunque quizás no sean tan carismáticas como las visitadas por Ezio, sí que rayan de mejor manera visual. Así como la sensación de estar en un mundo mucho más "vivo". Por si fuera poco podremos apreciar el paso por las diferentes estaciones con sus respectivos ciclos de día/noche y climáticos: así que veremos días soleados (preciosos por cierto), pero también lluviosos, época de verano o incluso un crudo invierno que cubrirá todo de un elegante manto de nieve.

Otro aspecto a resaltar es el buen modelado de los personajes, especialmente el de nuestro protagonista, en el cual prima hasta el mínimo detalle. En ellos podremos apreciar mayor realismo y humanización de sus gestos y muestra de sentimientos con mayor impacto en los rostros de los mismos.

En cuanto al modo multijugador, como ya sabemos, esta saga ha ido mejorando poco a poco este apartado, y esta entrega ha dado otro "pasito" más.

A los ya consolidados modos se les ha unido el de Dominación y Manada de Lobos, el pri-





mero viene a ser una especie de conquista en la que tendremos que invadir ciertas zonas hasta alcanzar una puntuación determinada. El segundo viene a ser una especie de modo horda, en el cual tendremos que cumplir, cooperativamente, una serie de objetivos de supervivencia.

Pero no todo va a ser buenas palabras ya que nos hemos encontrado una buena cantidad de bugs que hacen que la experiencia del juego decrezca. Algo que, por desgracia, es cada vez más común en juegos de esta generación y que ACIII no se ha podido librar de ello. Aparte de los errores gráficos como popping o clipping, nos encontramos con enemigos que se suspenden en el aire, fallos a la hora de completar misiones, armas que desaparecen del inventario, bajada de frames, etc. Errores que se podían haber pulido y haber dejado un producto redondo, una lástima que esto se tenga que producir en un juego de estas características.

En cuanto al sonido, debemos comentar que la banda sonora sigue estando a la altura de los que estábamos acostumbrados, simplemente brillante, así como los efectos sonoros y un excelente trabajo de doblaje al castellano, con inclusiones de actores de la talla de Luis Tosar.

Como apunte final, debemos de mencionar que terminar las misiones principales nos pueden abarcar cerca de 20-25 horas de duración, dejando claro que con esto sólo podremos obtener un 40% del juego.



Conclusiones:

Hemos de decir que estamos ante la mejor entrega de la saga. Con una ambientación brutal y nuevo y carrismático héroe. Pero que se ve disminuida por la cantidad de bugs que contiene, que esperemos que sean subsanados con el futuro parche, que hace que no sea un título redondo.

Alternativas:

Las anteriores entregas de la saga, Red Dead Redemption, o el último Hitman, te gustarán.

Positivo:

- *Una brutal ambientación*
- *Protagonista carismático*

Negativo:

- *Gran cantidad de bugs*
- *El tutorial se antoja extenso*

Jorge Serrano

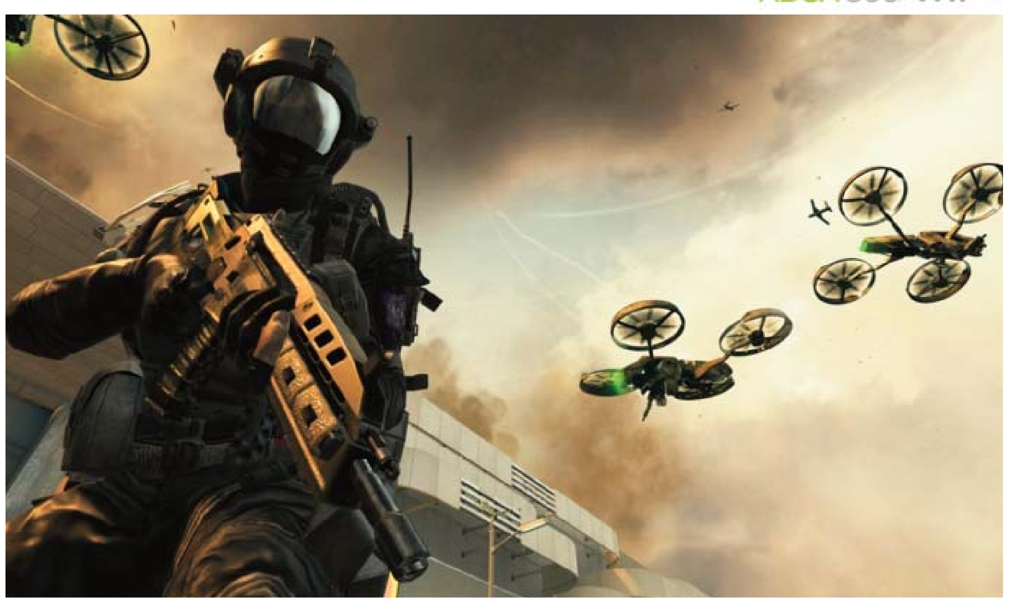
gráficos	88
sonido	92
jugabilidad	90
duración	88
total	86

Una segunda opinión:

Después de una correcta entrega lanzada con Revelations, Ubisoft nos trae ahora el mejor juego de toda la serie. El guión, la ambientación y nivel artístico se han llevado de una manera sobresaliente. Algunos errores irritantes son el único aspecto que se destaca en el camino de una puntuación perfecta.

José Barberán



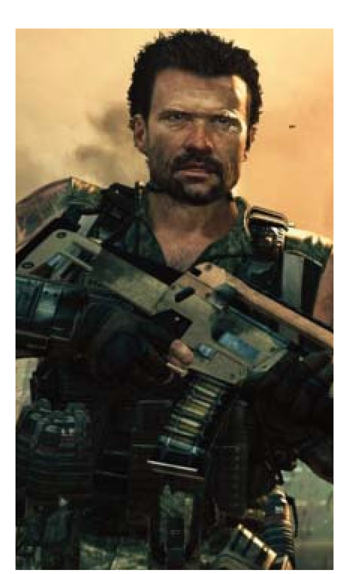


desarrolla: treyarch · **distribuidor:** activision · **género:** rpg· **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +18

Call of Duty: Black Ops II

Juego de guerra 8.0

Nada menos que en ocho ocasiones hemos sentido la Llamada del Deber en esta generación. Sigue siendo el juego más jugado y su lanzamiento es capaz de colapsar servicios. Pero a su vez, el más odiado del año



Y es que hay quien ve en Call of Duty la fórmula del más de lo mismo llevada hasta el hastío más absoluto. Desde que rompiera definitivamente el mercado en 2007 con Modern Warfare, la saga cocreada por Treyarch e Infinity Ward apenas ha variado un ápice su planteamiento. Hemos cambiado lugares y cronología. Pero las bases siguen siendo las mismas.

Hablar de Call of Duty es hablar de multijugador. La campaña que incorpora para el solitario atrevido es entendida por muchos aficionados a la serie como un mero entrenamiento antes de intentar sumarse a la carrera de conseguir los 10 prestigios de 55 niveles antes que nadie. Y a buen seguro que Black Ops II no va a ser un caso aparte.

Peor para ellos. Porque muchos incluso no probarán la mejor campaña que ha recibido la serie desde Modern Warfare

Black Ops II presenta la campaña mejor hilada de los últimos Call of Duty. Peca de arrastrar errores, pero intenta introducir mejoras



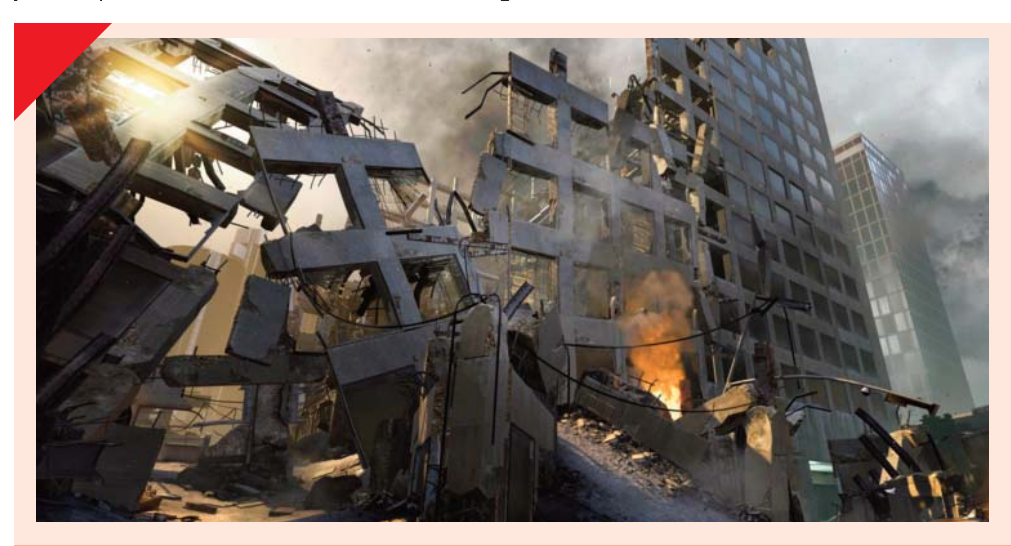


2. Sí, tiene los errores de siempre. Y algunos incluso han ido a peor (scripts e IA, tanto aliada como enemiga hacen gala de una estupidez supina), pero se nota y mucho la mano de David S. Goyer, responsable directo de las tres películas de Batman de Christopher Nolan. Él es el encargado de guionizar una campaña dividida en 16 capítulos que narra a través de los ojos de un padre y un hijo dos Guerras Frías, la histórica de 1986, y la que veremos en un hipotético 2025. Dos periodos a los que asistiremos en primera persona y a los que nos trasladaremos mediante flashbacks según lo exijan las circunstancias.

Y es que si algo hay que destacar es el resultado y la carga emocional que logra transmitir la fórmula. A pesar de que todos y cada uno de ellos transcurren en una guerra, Black Ops II es de lejos, el que mejor está contado. El más traumático, pero a la vez, el más humano. Dos superpotencis enfrentadas, como son EEUU y China, entre las cuales emerge el que probablemente sea el antagonista más carismático de cuantos han visitado la serie: Raúl Menéndez.

Sin embargo las bondades en cuanto a su apuesta por un solo jugador prácticamente acaban ahí. La campaña vuelve a pecar de ser muy corta. Apenas 6 horas de juego y en la que podemos seleccionar en cualquier momento uno de los cuatro niveles de dificultad. Se antojan de nuevo muy escasas para un esquema en el que nos volvemos a encontrar con un “todo para adelante” en busca del siguiente punto de control.

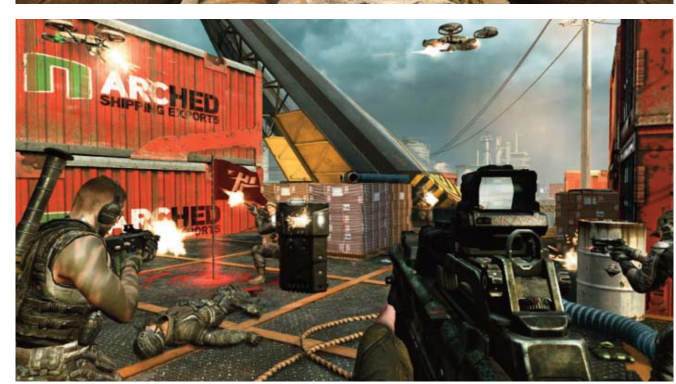
Al menos para paliar ese sentimiento de linealidad absoluta, en determinados niveles habrá disponible algún camino alternativo. De la misma manera



La franquicia hace ya varias entregas que tocó su techo. Contrariamente a lo que os pueda sugerir estas capturas, en pleno 2012, Black Ops II no logra dejarnos boquiabiertos con sus gráficos









en momentos clave podremos tomar decisiones que acarrearan pequeñas variaciones en las cinemáticas posteriores. En resumen, apaños que no esconden que realmente estamos ante un Call of Duty en todo su concepto.

A la suma es justo destacar la inclusión de cinco niveles incrustados en la campaña, denominados Fuerzas de Asalto, que se presentan como un RTS con cierto nivel de libertad en el que podremos gestionar nuestras unidades de ataque y defensa para cumplir un objetivo determinado. Son un acierto a la hora de romper la mecánica existente. Y aunque es cierto que se presenta un tanto limitado si lo comparamos con otros juegos del género específicos, cumple con creces su cometido.

A nivel técnico, la franquicia ya no es capaz de dejarnos anonadados admirando lo que pone en escena. Parece que la serie tocó techo hace varias entregas y se mantiene en los mismos niveles que lo que hemos visto años atrás. Al menos en lo que a consolas se refiere.

De la misma manera se echa en falta un poco de atrevimiento a la hora de imaginar un conflicto armado en un futuro. Se nota un conservadurismo excesivo a la hora de diseñar enclaves, situaciones, y sobre todo, armamento. Estamos en el futuro. Cercano, pero futuro. Y porque nos lo dicen que estamos en 2025. Si lo tenemos que adivinar nosotros, 2012 y gracias.

Donde sí que se nota no ya un estancamiento, sino un claro retroceso, es en la ya mencionada IA. A día de hoy resulta complicado entender como los enemigos son incapaces de



avistarnos a pesar de tenernos delante, o como nuestros aliados pueden resistir el fuego enemigo sin necesidad de parapetarse y recibiendo toda la munición prácticamente a chaleco descubierto.

Dejando de lado aspectos técnicos y adentrándonos en el modo multijugador, este se presenta como el bastión incuestionable y la bandera a la que se aferra para proclamar su puesto como el mejor exponente del género. Y este año lo vuelve a demostrar sin paliativos. Los 13 escenarios, la posibilidad de poder juntar hasta 18 jugadores de forma simultánea, la cantidad de personalizaciones disponibles y la variedad de modos de juego hacen que aunque solo sea por volumen y horas invertidas se posicione por encima de sus rivales.

Pero para para realizarlo se ha tirado por la calle del medio con una apuesta muy conservadora que viene a continuar la experiencia que ya inició Modern Warfare y que culminó de forma brillante Black Ops. Y es que apenas vamos a encontrar novedades. Los desarrolladores han preferido ofrecer un conjunto más equilibrado y amable con el jugador (conseguiremos puntos para subir de nivel con prácticamente cualquier acción) que aventurarse a hacer probaturas extrañas. Los grandes modos de juego competitivos individuales y colectivos están presentes sin excepción.

Como punto y final, señalar que los zombis vuelven a tomar partido en el título de Treyarch, posibilitando que hasta cuatro jugadores cooperen para repeler estas amenazas. Sin embargo la experiencia ha quedado muy lejos de ser esa campaña anexa y cooperativa que se prometió meses atrás.



Conclusiones:

Call of Duty es sinónimo de multijugador. Y esta vez solo lo es un poquito menos. El juego en línea sigue siendo su principal bastión pero para la ocasión contamos con el modo campaña más trabajado de las últimas entregas. La pena es que sigue arrastrando los errores crónicos de sus hermanos.

Alternativas:

Battlefield 3 o Modern Warfare 3 son sus rivales más directos. Mucho más futurista: Halo 4.

Positivo:

- Campaña mejor guionizada
- Las misiones Fuerza de Asalto

Negativo:

- Errores en IA y scripts
- Multijugador sin novedades

gonzalo mauleón

gráficos	80
sonido	83
jugabilidad	88
duración	93
total	**85**

Una segunda opinión:

Treyarch ha superado a Infinity Ward definitivamente. En conjunto es mejor juego que el que recibimos el año pasado, pero este ya era peor que el anterior Black Ops. Sigue siendo lo mismo de siempre y eso para los más incondicionales les es más que suficiente. Va a volver a ser el juego más jugado en los próximos meses.

Ismael Ordás Carro



desarrolla: playground · **distribuidor:** microsoft · **género:** conducción · **texto/voces:** cast · **pvp:** 59,99 € · **edad:** +12

Forza Horizon

La velocidad se escapa de los circuitos

Forza deja atrás los circuitos y nos plantea disfrutar de un entorno abierto, invitándonos a redescubrir el placer de la conducción en libertad. ¿Estáis preparados para aceptar el reto que nos propone Forza Horizon?

Muchos eran los seguidores de la franquicia referente en cuanto a simulación automovilística de esta generación, que clamaban por una entrega en la que poder disfrutar de sus bondades en un mundo abierto. Para regocijo de todos ellos, llega a nosotros Forza Horizon, una entrega que bajo la licencia de Forza nos invita a disfrutar de los placeres de la libertad sobre las cuatro ruedas.

Forza Horizon nos sitúa en Colorado, en el Festival Horizon, punto de reunión de los pilotos más importantes del panorama mundial, donde deberemos poner a prueba nuestras habilidades para reclamar el trono. Y todo ello amenizado con ambiente digno de los más espectaculares eventos musicales.
La gestión que hace el título de este entorno abierto que nos ofrece es muy acertada y, en ningún momento, nos vemos abrumados para elegir nuestros próximos pasos.

Muy en la línea de los grandes festivales musicales, en Forza Horizon nos obsequiarán con pulseras de diversos colores que nos darán acceso a las diferentes pruebas y carreras diseminadas a lo ancho del mapa. En total contaremos con 7 pulseras diferentes que iremos desbloqueando a medida que completemos los retos disponibles y aumentemos nuestra popularidad.

Si alguno a estas alturas piensa que en Forza Horizon se va a limitar a ir de evento en evento para correr las diferentes carreras que posee el festival

La ambientación del juego dentro del Horizon festival es todo un acierto, y sirve de excusa perfecta para integrar toda clase de pruebas y eventos





está equivocado. Si hay algo con lo que ha sabido jugar PlayGroung Games es con la variedad. A las predecibles carreras del festival, que iremos desbloqueando, tenemos que añadir multitud de eventos y retos que iremos descubriendo a medida que exploremos el mapeado. Así, no tendremos que ceñirnos a las carreras "oficiales" sino que seremos retados por numerosos pilotos con los que coincidamos en el viaje. Nos invitarán a participar en carreras ilegales y diversos patrocinadores nos propondrán retos tan originales como carreras contra reloj contra avionetas.

El desplazamiento entre los diferentes eventos también ha sido cuidado por parte de la desarrolladora para que no resulte monótono y dotarlo de mayor aliciente recompensándonos con cierta cantidad de créditos dependiendo de nuestro estilo de conducción. Así, si circulamos en dirección contraria, realizamos adelantamientos a toda velocidad o sorteamos obstáculos en el último momento obtendremos un mayor número de estos. Estas recompensas nos permitirán hacernos con nuevos vehículos así como comprar numerosas mejoras para los que ya poseemos. Y es que Forza Horizon, al igual que hiciera Forza 4, nos ofrece la posibilidad de personalizar nuestros vehículos tanto en el aspecto mecánico como en el meramente estético consiguiendo así contentar a las fanáticos del custom.

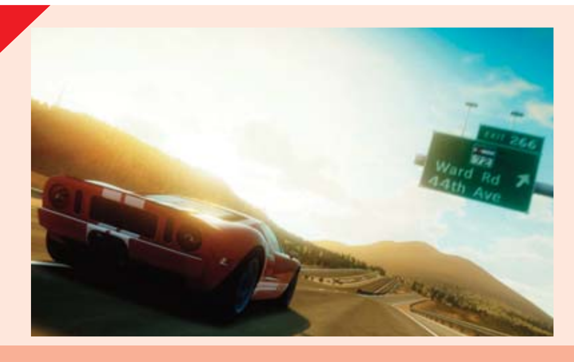
Como hemos comentado, Forza Horizon posee numerosas alternativas jugables en cuanto a competición se refiere, pero no deja olvidado el componente de exploración. Encontraremos numerosos incentivos que van desde la localización de modelos exclusivos escondidos por el mapa y que deberemos hallar si deseamos disfrutar de ellos hasta la localización y destrucción de diversas vallas que nos otorgarán suculentos descuentos en las tiendas o talleres.

Uno de los aspectos que a priori preocupaba más de esta nueva entrega a todos los fans de la saga era la posible pérdida de identidad que la integración

Muchos incentivos

Si de algo puede hacer gala Forza Horizon es de la gran cantidad de incentivos que presenta en todo momento. Los chicos de Playground han tenido muy presente en esta entrega que el jugador debe divertirse en todo momento y para ello han ideado multitud de eventos diferentes con los que satisfacer a un rango muy amplio de público.

Consigue que el jugador siempre tenga algo que hacer y en su defecto, se lance a la exploración del escenario propuesto, ya que guarda multitud de sorpresas y recompensas para quienes lo recorran.



Los efectos de iluminación durante las transiciones entre el día y la noche nos dejarán númerosas estampas de gran belleza



de un mundo abierto podía suponer. Afortunadamente, no estamos ante tal supuesto. En Forza Horizon se ha respetado la identidad de la franquicia. A pesar de estar ante un título que debido a su planteamiento podría suponerse como una entrega arcade, se ha intentado conservar el componente de simulación en todo momento. Haciendo, eso sí, pequeñas concesiones que no empañan la experiencia global.

La jugabilidad está realmente bien ajustada y el título nos ofrece multitud de opciones ajustables que nos permitirán decantar nuestra experiencia hacia lo arcade o, por el contrario, dirigirla hacia la simulación. Forza Horizon contará con numerosas ayudas que podremos activar o desactivar según nuestras preferencias y que se reflejarán de forma directa en la conducción de los vehículos. El entorno influirá en la conducción, siendo testigos del cambio de comportamiento de los coches dependiendo si circulamos por carreteras asfaltadas o por caminos de tierra.

Obviamente no se ha podido recrear de manera totalmente fidedigna la simulación presente en la última entrega debido a la enorme extensión del mapeado. Se ha tenido que renunciar a determinados aspectos. El mayor ejemplo lo encontramos en la mecánica de colisiones y sus efectos en el comportamiento de los vehículos. En Forza Horizon las colisiones no tendrán más que consecuencias estéticas, disminuyendo de esta forma la sensación de simulación que otorgaban los daños en las anteriores entregas. Este punto es quizás uno de los mayores peros que se le puede achacar al título ya que los amantes de la simulación echamos en falta que fuera un aspecto ajustable según las preferencias de cada uno. Al no existir penalización alguna puede inducir a una conducción más arcade y temeraria por parte de algunos jugadores.

Visualmente Forza Horizon

Multijugador completo y adictivo

Forza Horizon nos brinda una experiencia multijugador con varios modos de juego como los clásicos circuitos o carreras de punto a punto, incluyendo otros más originales como El gato y el ratón que aportan más variedad. Al igual que sucedía en Forza 4 , tendremos la oportunidad de crear un club como punto de reunión de nuestros amigos, y realizar carreras con ellos ya sea en modalidad pública o privada.

Otro aspecto que se mantiene con respecto a la última entrega es la posibilidad de competir en las diferentes pruebas y eventos contra el fantasma de alguno de nuestros amigos para intentar derrotarlo y así conseguir una bonificación extra de créditos.



ralla a un gran nivel. No sólo se ha cuidado con gran mimo el modelado de los vehículos, una de las principales cartas de presentación de la franquicia Forza, sino que se ha realizado un trabajo espectacular en la recreación de los paisajes por los que circularemos. A pesar de sus grandes dimensiones, la distancia de visión posee una gran profundidad, contribuyendo de forma decisiva a la magnífica ambientación del juego. El tratamiento de la iluminación merece una mención aparte, ya que consigue impresionarnos por su buen hacer, sobre todo la transición entre el día y la noche que nos regalará estampas de una belleza extraordinaria.

Si Forza Horizon posee un apartado gráfico soberbio, el apartado sonoro no se queda atrás ni mucho menos. El entorno donde se desarrolla la acción, en un festival plagado de conciertos, es toda una declaración de intenciones por parte de Microsoft de que el sonido y, más concretamente la banda sonora con que cuenta el juego, deben de tener una importancia destacada, y lo consigue con creces. Podremos disfrutar de una banda sonora de lujo en la que sonarán numerosos grupos conocidos como Artic Monkeys, The Naked & Famous o New Order entre otros.

Forza Horizon consigue satisfacer al mismo tiempo a los amantes de los arcades y a los fans de la simulación, ofreciendo a cada uno una experiencia jugable que no les decepcionará. Un juego que sin duda encantará a los fanáticos de la velocidad sobre las 4 ruedas.



Conclusiones:

Forza Horizon consigue contentar a dos perfiles de jugadores muy diferentes gracias a la multitud de opciones que exhibe convirtiéndose en un "must have" dentro del género automovilístico.

Alternativas:

Need for Speed Most Wanted se perfila como la competencia más directa de Forza Horizon.

Positivo:

- *Excelente ambientación*
- *Grandes posibilidades de personalizar la experiencia de juego.*
- *Banda sonora de alta calidad*

Negativo:

- *Sistema de colisiones y daños poco profundo que sabe a poco.*

sergio colina

gráficos	88
sonido	89
jugabilidad	84
duración	85
total	**84**

Una segunda opinión:

A pesar de ceder con ciertas concesiones en cuanto a la simulación se refiere, Forza Horizon no pierde ni un ápice de la esencia de la franquicia.

Gonzalo Mauleon



desarrolla: level-5 · **distribuye:** nintendo · **género:** puzles · **texto/voces:** cast · **pvp:** 45,95 € · **edad:** +7

El Profesor Layton

Y la máscara de los prodigios

Llega a Europa la quinta entrega de la saga estrella de Level-5, con un profundo lavado de cara técnico fruto de su adaptación a la nueva portátil de Nintendo. Si buscabais problemas, os aseguro que los habéis encontrado.



Quedan pocos meses para que haga dos años de la salida de la Nintendo 3DS en Japón. Uno de los juegos más vendidos en su salida fue, como no, la flamante nueva entrega del caballero inglés de Level-5.

A Europa nos ha llegado, quizás, con mucho retraso con respecto a Japón pero más vale tarde que nunca.

Situándonos en la saga, El Profesor Layton y La Máscara de los Prodigios es la quinta entrega de la serie que data ya del 2007.

En aquel momento, el presidente de Level-5 contactó con el autor de unos conocidos libros de puzles de Japón para crear un videojuego basado en ellos.

La gran novedad respecto a un juego de acertijos cualquier fue que se decidió integrar éstos con un argumento creando una especie de híbrido con parte de aventura gráfica. Ése fue probablemente el secreto del éxito de la saga.

Por otro lado, es innegable el carisma de los personajes protagonistas.

Encarnaremos a un Layton de 17 años en algunos flashbacks relevantes para los sucesos del presente

Centrándonos ya en el juego que ahora nos ocupa, es evidente que estamos ante una apuesta totalmente continuista con respecto a sus antecesores. Al menos en aspectos jugables pues es evidente que el cambio de consola a otra con mayores prestaciones gráficas ha hecho necesario un lavado de cara en este aspecto que describiremos posteriormente.

Aquí podríamos entrar en reflexiones como hasta qué punto serán capaces de estirar la fórmula. Son necesarias nuevas ideas para que no pierda su frescura inicial. En esta entrega se han hecho algunos avances en este aspecto, pero a largo plazo son insuficientes a todas luces.

El argumento del juego es uno de los que más profundiza en el pasado de Hershel Layton. De hecho, manejaremos en varias ocasiones a un joven Layton de 17 años en unos *flashbacks* que servirán para narrarnos un trágico suceso relacionado con la trama principal.

Como ya es tradicional en la saga, comenzamos con una carta, esta vez de una vieja amiga del profesor. Nos pide que vayamos a su ciudad, Montedore, para desenmascarar a un misterioso caballero que está aterrorizando a la ciudad con sus tétricos trucos. Ha robado un antiguo y supuestamente mágico objeto llamado la máscara del caos y lo está usando con maléficos fines.

Hershel, su aprendiz Luke y su ayudante Emmy tendrán que desentrañar el misterio que tiene en vilo a la población.

Evitaré dar más detalles del argumento pero estamos ante uno de los más profundos de la saga. En algunas

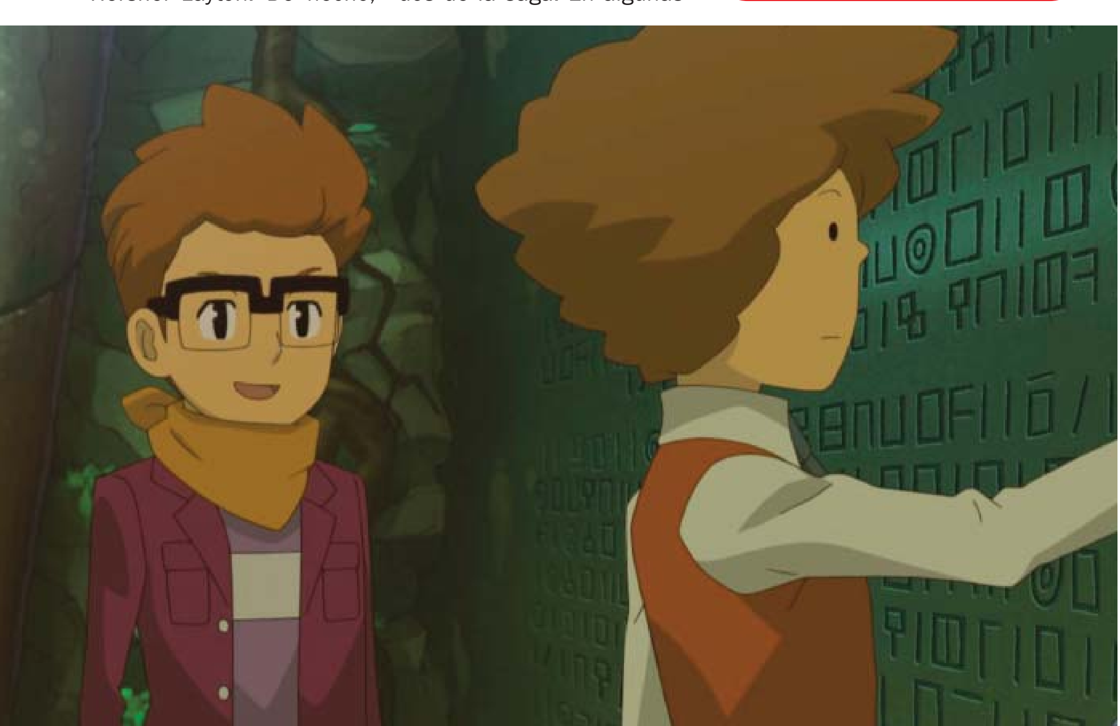
¿Flojean los puzles?

Aunque venga aderezado con un argumento interesante y toques de otros géneros, lo cierto es que El Profesor Layton es una saga fundamentalmente de puzles.

Por ello, deben tener especial cuidado en mantener la calidad de los mismos.

En este caso, si bien tienen un nivel aceptable, no mantienen la misma calidad de las primeras aventuras. Hay algunos demasiado sencillos o faltos de interés y da la impresión de que se podrían haber exprimido mejor las prestaciones particulares de la 3DS.

Confío en que remonten en próximos juegos y no sigan con esta tendencia.







ocasiones es demasiado predecible y en otras sufrimos el llamado “síndrome del recadero” al sentir que vamos de un lado para otro sin avanzar nada. No obstante, la valoración global en este aspecto es muy positiva.

A nivel jugable hay ciertas novedades. Nos encontramos con los típicos minijuegos accesorios en el menú, que cambian en cada entrega. En esta ocasión tenemos la Tienda Para Todo, donde debemos vender productos lo más rápido posible poniéndolos en las estanterías con unas reglas concretas. También hay uno de un robot y otro de un conejo. Habrá que domesticarle para que actúe en el circo.

Se mantienen en la línea del resto de juegos, siendo añadidos no demasiado determinantes pero entretenidos.

Por lo demás, la mecánica clásica de exploración moviéndonos entre fondos fijos a través del mapa y el uso de monedas





para conseguir pistas se mantienen. Volveremos a conseguir Picarats resolviendo acertijos, y los usaremos para desbloquear contenido.

También se ha experimentado con minijuegos de acción más directa, como uno en el que vamos a caballo y tenemos que esquivar barriles y coger zanahorias. En general, cosas muy simples e integradas en el argumento que no desentonan.

A nivel de contenido, destacan los 365 puzles que nos llegarán el próximo año, uno al día. Se sumarán a los 150 que ya incluye el cartucho. Desde luego, no nos podemos quejar en este aspecto.

A nivel técnico tenemos un motor gráfico renovado para adaptarse a la nueva plataforma. El entorno sigue siendo plano, aunque con varios niveles de profundidad gracias al 3D estereoscópico.

Los personajes lucen un modelado tridimensional con más expresividad que nunca y los ya clásicos vídeos que nos muestran parte de la historia tienen un aspecto estupendo con la mayor resolución de la 3DS.

La banda sonora, por otro lado, se mantiene en la línea de la serie con buenas composiciones. El violín y, por supuesto, el acordeón destacan especialmente.

Por otro lado, los vídeos y parte de las conversaciones están doblados al castellano manteniendo las voces de juegos anteriores. No se puede decir que sea un doblaje brillante, pero es correcto y se agradece que exista. Con la NDS se decía que no se doblaba todo el texto por cuestiones de espacio. Resulta difícil mantener ese argumento en la nueva máquina de Nintendo.

Conclusiones:

Es uno de los mejores Layton sin lugar a dudas. El paso a 3DS le ha sentado muy bien y los 365 puzzles extras alargarán mucho la vida del juego. No obstante, ya no sorprende como el primer día y la fórmula empieza a notar cierto desgaste.

Alternativas:

Las cuatro entregas anteriores de la saga es lo más parecido que nos vamos a encontrar.

Positivo:

- 365 puzzles extra vía Spot Pass
- Los vídeos son una maravilla, y con la resolución de la 3DS lucen aún mejor

Negativo:

- Cierta falta de ideas en los puzles

octavio morante

gráficos	75
sonido	80
jugabilidad	80
duración	85
total	76

Una segunda opinión:

Level-5 no defrauda y nos vuelve a traer un juego hecho con mucho mimo que nos robará muchas horas.

Ismael Ordás Carro



desarrolla: danger close studios · **distribuidor:** ea · **género:** shooter · **texto/voces:** cast · **pvp:** 66,95€ · **edad:** +18

MoH Warfighter

Soldados con historia propia

Uno de los géneros que cuenta con más seguidores es el de los FPS. EA apuesta con MoH Warfighter por abrirse un hueco en él. ¿Tendrá la calidad necesaria para combatir, y nunca mejor dicho en esta batalla?

Medal of Honor Warfighter no intenta engañar a nadie y muestra desde un primer momento lo que serán sus armas para conquistar a los fans de los FPS, una acción frenética sin pausa salpicada por escenas cinematográficas muy del estilo "hollywodiense" que consigan poner en situación al jugador haciéndole sentir protagonista de cuanto ocurre en pantalla.

MoH Warfighter intenta añadir diversas novedades que si bien no son muy numerosas consiguen aportar mayor variedad al título. Entre ellas debemos destacar las opciones con las que contamos para forzar las puertas para poder introducirnos en las estancias y pillar a los enemigos por sorpresa. Otro aspecto a mencionar es la inclusión de la mecánica de apuntado cuando te encuentras parapetado, que nos permite inclinarnos desde nuestra posición para poder realizar disparos rápidos y precisos. La inclusión de fases de conducción ya sea de persecución o huida están muy bien conseguidas y es otro de los aspectos a destacar del juego. No obstante, Warfighter no consigue conectar con el jugador y, a excepción de algunas fases brillantes, acaba por mostrarse repetitivo en su mecánica de juego, lo que conlleva a que el jugador acabe cansado de repetir hasta la saciedad, una y otra vez ,las mismas acciones

Moh Warfighter repite la fórmula consistente en alternar momentos de acción frenética con secuencias cinematográficas muy espectaculares



El modo campaña constará de una duración de 6 horas aproximadas en las que seremos participes de una historia tópica de terrorismo moderno, que adolece de cierta anarquía en las primeras fases resultando algo confusa.

El multijugador es claramente el plato fuerte de este título, resultando divertido a la par que adictivo

Gráficamente el juego cumple. Utiliza el motor gráfico frostbite 2.0 aunque da la sensación de no conseguir sacarle tanto partido como debiera.

La IA es otro apartado en el que MoH Warfighter demuestra que se haya a un nivel que hoy por hoy dista de lo esperado de un peso pesado dentro del género. Los enemigos tienen un comportamiento muy predecible limitándose a cubrirse y alternar disparos con el lanzamiento de granadas para sacarnos de nuestras coberturas.

En el modo multijugador, una de las principales bazas de los juegos de este género se ha dotado de un mayor protagonismo al trabajo en equipo y se ha implementado realmente bien. Si antes afirmábamos que la campaña nos conseguía enganchar y conectar con el jugador, el modo multijugador lo consigue con creces. Posee un gran número de clases y opciones de personalización y la acertada inclusión del trabajo en equipo para poder disfrutar de numerosas ventajas le dotan de un carácter más reflexivo con el que conseguirá incentivarnos.



Conclusiones:

Todo lo que nos ofrece Warfighter lo hace de forma correcta pero se echa en falta algo más por parte de EA, algún elemento diferenciador que le confiera una personalidad propia necesaria para no ser considerado un clónico más, y a todas luces indispensable para conectar con los jugadores.

Alternativas:

Guerra y marines, Prueba con Call of Duty Black Ops II

Positivo:

- Multijugador muy adictivo
- Inclusión de novedades originales

Negativo:

- Historia tópica y poco profunda
- El modo campaña resulta hace repetitivo

sergio colina

gráficos	72
sonido	62
jugabilidad	65
duración	68
total	64

Una segunda opinión:

Un juego que a pesar de intentar copiar "la fórmula del éxito", sólo consigue brillar en su modo multijugador.

Miguel Arán





desarrolla: shiver games · **distribuidor:** fx · **género:** aventura · **texto/voces:** cast/ingl. · **pvp:** 19,95€ · **edad:** +18

Lucius

La reencarnación del mal

Llega a nuestra revista, Lucius. Un título propiedad de Shiver Games y claramente inspirado en filmes como "La maldición de Damien". ¿Será tanto como lo que proponen?

Simulando al clásico del cine y de quien ha tomado de forma descarada cada una de sus licencias, los chicos de **Shiver Games** nos ponen en la piel del hijo de Lucifer, un fiel aprendiz de demonio que, como no podía ser de otra forma, se encuentra reencarnado en un niño de corta edad nacido el **6/06/1966**.

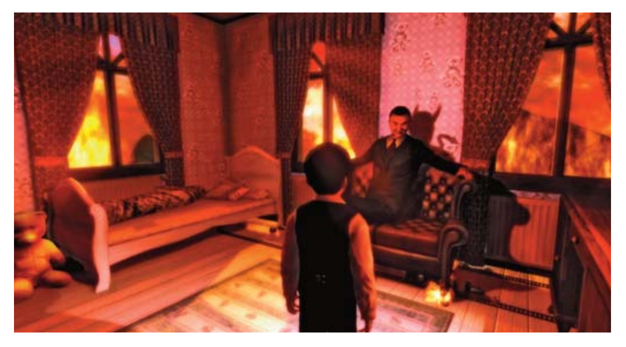
Igualmente odioso y malvado como en la versión fílmica, el cometido de **Lucius** no será otro que el de acabar impunemente con la vida de todos aquellos que le rodean sin distinción.

Y será su propio padre (el **Ángel caído**, no el real) quien cada noche y mientras duerme, lo visitará desde el infierno para guiarle en su misión de exterminio procurando no llamar la atención de sus mayores. Porque, ¿quién desconfiaría de un inocente niño?

Así, ocultos bajo la inmaculada máscara del pequeño, el jugador explorará cada uno de los rincones de la lujosa mansión intentando averiguar pistas que le conduzcan a su próxima víctima. Toda una señora casona de tres plantas que sorprenderá no sólo por la gran cantidad de estancias que visitar, sino también por el gran detalle con el que éstas han sido realizadas. Sin embargo, lo que en un principio resulta un prometedor juego de exploración y terror, acaba siendo un juego decente que nos deja con la impresión de que podía haber sido muchísimo más.

Y es que desde las propias

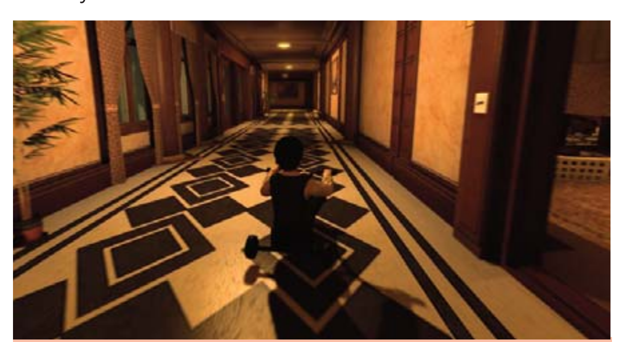
En Lucius exploraremos la lujosa mansión donde vivimos con nuestra familia y el servicio. Una casona de tres plantas realizada con todo lujo de detalle



misiones hasta la jugabilidad, todo en Lucius se nos presenta de una forma demasiado ordenada, lineal y que redunda a la larga en la repetición. Una sensación generalizada, que si bien goza de algunos repuntes en la trama, a partir de la mitad del juego y ya con todas las dependencias de la casa visitadas, se limitará a nada más que recoger objetos, mezclarlos y usarlos en el momento adecuado.

Otro detalle que no gustará tanto a los más expertos en este tipo de juegos-- bajando en muchos enteros la ya de por si escasa dificultad-- es el hecho de que a medida que nuestro personaje vaya añadiendo “misiones” a su diario, éstas se irán anotando y descubriendo ciertos puntos que no dejarán lugar para la imaginación. No es muy lógico que en un título en el que su fuerte es la exploración y la combinación de objetos, se nos indique punto por punto cómo y de qué modo lo debamos hacer. Quizás de otro modo y dando la opción de investigar más nuestras posibilidades y dejando un poco a nuestro albedrío la forma de matar, Lucius hubiera conseguido una nota superior.

Así y a todo, Lucius invita a que el jugador se sienta cómodo hasta el final. Las muertes son espectaculares y a veces tendremos que estar atentos tanto a las conversaciones de los personajes como a sus movimientos. Lo importante es que parezca un accidente.



Al final pasaremos más tiempo recorriendo la casa y buscando objetos que haciendo cualquier otra cosa

Conclusiones:

Otra vez nos encontramos con una buena puesta en escena a la que sin embargo le falta resolver como debiera. El juego gusta y entretiene, pero podría haber sido mucho más si explotara más sus posibilidades así como su entorno.

Alternativas:

Cualquiera con un estilo Fahrenheit sería mucho mejor.

Positivo:

- Muy buena ambientación.
- La posibilidad de combinar objetos y poder usarlos.

Negativo:

- El diario “sabelotodo”.
- La rigidez de los personajes.
- Que no se haya explotado a fondo sus posibilidades.

dani meralho

gráficos	83
sonido	80
jugabilidad	77
duración	60
total	**75**

Una segunda opinión:

Una vez que has visto toda la casa empieza a perder toda su gracia. Lástima, porque podía haber ofrecido más.

J.A - lector.



desarrolla: sports interactive · **distribuidor:** koch media · **género:** simulación · **texto:** cast · **pvp:** 29,99 € · **edad:** +3

Football Manager 2013

El simulador de gestión deportiva más completo

Ya no queda tanto para el próximo año y Football Manager, como buen saga anual que es, no podía faltar. Esta vez estamos ante una versión con importantes novedades en gráficos y simulación, así como nuevos modos de juego



En el fútbol, los jugadores suelen acaparar la mayor parte de la atención. Más concretamente, los encargados de marcar los goles son los más admirados y seguidos por prensa y aficionados.

En Football Manager vemos la otra cara de la moneda: la de ese estratega que grita desde la banda y organiza a los suyos para lograr la victoria. Quizás es un trabajo menos reconocido, pero igual o más importante para el éxito.

Nos encontramos, pues, ante un completo simulador de gestión deportiva. Tenemos bajo nuestro control a todo el club, desde los fichajes, al entrenamiento y la estrategia de los partidos. También tenemos cierto control sobre las instalaciones, el campo e incluso los presupuestos. Siempre que sepamos negociar con la directiva, claro.

Todo esto puede abrumar a los nuevos jugadores. La canti-

El equipo de Miles Jacobson ha dedicado mucho tiempo a tratar de simplificar la interfaz. Aunque ciertamente lo han hecho, sigue siendo algo densa

dad de variables es enorme. Tendremos que echar muchas horas para perfeccionar la estrategia y el entrenamiento.

En este sentido, en esta versión se ha añadido la posibilidad de delegar tareas a nuestro equipo técnico tales como realizar fichajes o renovar contratos además del nuevo modo Clásico. Este modo trata de ser más simple y directo, con menos variables que atender.

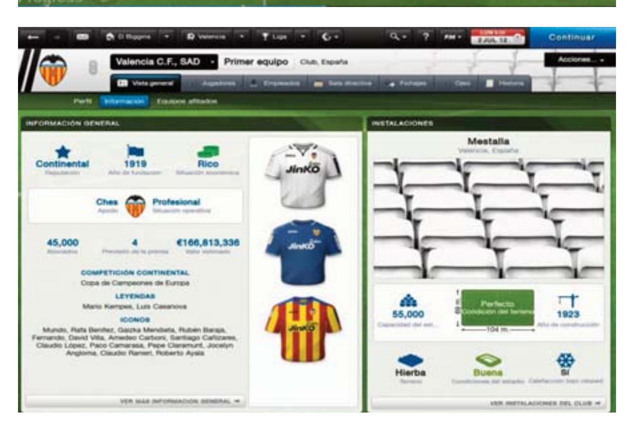
Diría que se ha quedado a medio camino. Hace al juego más rápido, sí. Pero a cambio se pierden demasiadas características interesantes. Personalmente, no creo que compense.

También se ha incluido un modo de retos algo escuálido. Podemos elegir entre mantener la racha ganadora de un equipo, superar una crisis de lesiones, salvar a un club del descenso o ganar títulos con un equipo construido con jóvenes canteranos.

Por otro lado, las mejoras en el motor gráfico de los partidos son considerable así como las opciones a la hora de interactuar con prensa y jugadores. Ahora más que nunca será necesario prestar atención al estado de ánimo y los problemas de cada jugador.

Como inconveniente, he encontrado algunos bugs importantes como cierres inesperados del programa o ventanas de errores que no deberían aparecer.





Conclusiones:

Pese a las pegas que he señalado, lo cierto es que estamos ante el simulador más completo de su tipo y ante un juego que nos dará horas y horas de diversión si sabemos corresponderle con horas y horas de nuestro tiempo.

Alternativas:

Básicamente, Fifa Manager. No hay mucha más competencia en este género.

Positivo:

- Una simulación extremadamente detallada con multitud de variables
- Integración con Steam para online
- Completísima base de datos

Negativo:

- Música de fondo inexistente
- Cierta inestabilidad

octavio morante

gráficos	70
sonido	45
jugabilidad	80
duración	90
total	**78**

Una segunda opinión:

Sus pocas mejoras no justifican el gasto monetario si tienes la versión anterior. En cambio, si todavía no te has acercado, puede que sea tu oportunidad.

Dani Meralho



desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch · **género:** lucha 2D · **texto/voces:** cast/ing/jap · **pvp:** 46,95 · **edad:** +12

Street Fighter X Tekken

Ryu, Jin y compañía se van de viaje

Nos llega con unos meses de diferencia respecto a sus versiones de sobremesa, pero Street Fighter X Tekken para PS Vita se alza como un serio candidato para el rey de la lucha en 2D para la portátil

Se ha hecho de rogar, pero por fin está con nosotros la edición para la portátil de Sony del controvertido Street Fighter X Tekken. Y es que a pesar de todo lo que ha hecho, Capcom sigue sabiendo hacer buenos juegos, algo que ha sabido demostrar con esta nueva versión.

Para aquellos no familiarizados con el juego, SFXT junta a 25 luchadores de cada uno de los dos universos y a ellos les suman 5 personajes exclusivos de las versiones para Playstation: Cole de Infamous, las mascotas de Sony Kuro y Toro, Pac-Man de Namco y el Mega Man basado en las portadas norteamericanas de Capcom. Todo ello hace que nos encontramos con un plantel de nada menos que 55 luchadores que lucharán en equipos de 2 pudiendo mezclarlos como queramos, aunque como es habitual en este tipo de juegos, siempre que juntemos a dos luchadores que tengan alguna relación, tendremos un diálogo inicial y final especial, como en el caso de Ryu y Ken o Jin y Kazama.

El control es fluido pero las capacidades táctiles del juego muchas veces se entrometen en nuestro camino a la victoria

En el caso del gameplay, poco ha variado respecto a la versión de su hermana mayor y aunque se pueda echar en falta dos de los gatillos, el control es muy fluido y no tenemos ningún problema, excepto cuando los controles táctiles se ponen por medio. SFXT, al igual que Ultimate Marvel VS Capcom 3, puede ser manejado con las



pantallas táctiles, y esto hace que muchas veces toquemos sin querer el panel trasero, interrumpiendo nuestro combo o poniéndonos en situaciones delicadas. Pero

El juego online procede con una fluidez exquisita aunque la comunidad no ayude a ello

aparte de esto, el control es exquisito y muy preciso, algo fundamental en este tipo de juegos.

El sonido del juego es muy bueno, en especial a los que disfruten con las canciones rockeras de mala calidad pero que curiosamente fluctúan de una forma deliciosa con los combates. Pero es el doblaje lo que realmente sobresale, y a pesar de que los escuchemos poco, los diálogos de los personajes, ya sea en japonés o en inglés, son muy vivos y demuestran las ambiciones y personalidad de cada uno de los luchadores.

Finalmente, llegamos a uno de los puntos más importantes: el juego online. Ya sea por ad-hoc o por Playstation Network, los combates se suceden con una precisión sobresaliente. Si es verdad que en los vídeos introductorios es donde se notan ralentizaciones y transiciones bruscas, pero a la hora de jugar el combate no se aprecian. Además, opciones online comunes en estos juegos como guardar repeticiones o ser espectador y algo más curioso como ver los trofeos de aquellos que hemos derrotado amplían la ya de por sí larga vida del juego.



Conclusiones:

Street Fighter X Tekken es un gran juego. Tan largo y con los añadidos del combate online consiguen que este juego tenga una vida casi infinita. El único pero: los controles táctiles.

Alternativas:

Ultimate Marvel vs Capcom 3 o BlazBlue Continuum Shift 2 son las mejores alternativas a SFXT, pero a la hora de elegir, se basará por el estilo de lucha que más nos guste.

Positivo:

- 55 luchadores en total
- Doblaje japonés, inglés y gráficos excelentes.

Negativo:

- El control táctil es molesto y no puede quitarse.

xavi martínez

gráficos	87
sonido	82
jugabilidad	77
duración	90
total	**81**

Una segunda opinión:

Si eres fan de Street Fighter IV disfrutarás de este juego. Además, el enorme plantel de luchadores y sus modos de juego online lo convierten en un imprescindible para los asiduos del género.

Juan Elías Fernández



desarrolla: zindagi games · **distribuidor:** sony · **género:** deportes · **texto/voces:** cast · **pvp:** 29,95€ · **edad:** +12

Sports Champions 2

Mens sana in Move sano

Pasan los meses y Playstation Move sigue sin despegar. Sports Champions sigue siendo una de las mejores apuestas si tienes el periférico de Sony y su secuela directa ya está en las estanterías de las tiendas

La secuela de Sports Champions (el Wii Sports de Move) ya está en tiendas y busca junto a otros lanzamientos, como Wonderbook. Convertir el periférico de Playstation 3 en un éxito de ventas de cara a la próxima campaña navideña. Para ello nos ofrece seis modalidades deportivas con distintos modos y niveles de dificultad.

La selección de deportes es bastante más acertada que en la primera entrega de la franquicia, no destacando ninguno por encima del resto y aportando una variedad que haga que todo tipo de jugadores encuentren "su" deporte en el juego.

Lo primero que haremos al arrancar el juego será calibrar el mando o mandos Move con los que vayamos a jugar. No será necesario volver a calibrarlos cada vez que cambiemos de deporte, lo cual cortaba mucho el rollo en el primer Sports Champions. También se agradece que el menú de selección de deporte y modo de juego se haya remozado ligeramente, siendo mucho más claro y directo que en el juego anterior.

El único deporte que repite de la anterior entrega es el tiro con arco, que permite jugar con un único mando o con dos. La experiencia gana enteros con un segundo mando, ya que los movimientos a realizar son totalmente naturales y reales.

Ocurre algo parecido con el boxeo, si lo jugamos con un único mando este simula un brazo de un modo 1:1 y el otro brazo de nuestro púgil lo manejamos mediante la pulsación de

Variado, preciso y divertido, pero se echan de menos más deportes y sobre todo la posibilidad de competir online contra otros jugadores



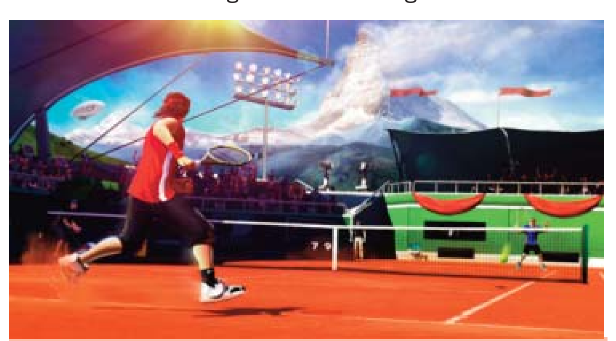
botones. Con dos mandos Move, cada uno gestiona un brazo y las sensaciones se multiplican. Nada que ver con el minijuego de Wii Sports, aquí sudarás para ganar a tu rival ya que los movimientos se verán reflejados tal cual los realices, así como la potencia de golpeo.

Muy interesante también el descenso y muy recomendable el uso de un segundo mando. Con solo un Move bastará con apuntar a la pantalla y desplazar el puntero imaginario a izquierda y derecha. Si lo juegas con dos mandos hacen las funciones de los bastones del esquiador y a partir de ellos el juego determina tu posición.

¿Qué sería de una recopilación deportiva sin golf, tenis o bolos? Llegan a Sports Champions marcando diferencias respecto a la competencia y aprovechando la precisión de detección de movimiento de Move, un mal gesto hará que nuestra bola termine en un bunker, fuera de la pista o en los canales de la bolera.

A nivel técnico Sports Champions 2 mantiene el nivel de su predecesor. Un nivel gráfico y sonoro suficiente para un juego de este tipo.

El principal problema de Sports Champions 2 es que sigue sin ofrecer la posibilidad de jugar online. No siempre es posible juntar a tus amigos en casa y no incluir la posibilidad de competir en modo remoto penaliza la nota de un juego que de otro modo llegaría al notable.



El tenis es la prueba más exigente a nivel de control. Se nos irán fuera muchas pelotas hasta que depuremos nuestra técnica

Conclusiones:

Como la anterior entrega es un buen juego, pero se echan en falta más pruebas y sobre todo la posibilidad de competir online.

Alternativas:

La primera entrega es una buena opción a precio reducido. El juego oficial de Londres 2012 tampoco estaba mal.

Positivo:

- Precisión en el control
- Variedad y calidad de pruebas

Negativo:

- No tiene online
. Se podrían haber introducido un número mayor de deportes

josé barberán

gráficos	68
sonido	67
jugabilidad	70
duración	54
total	**63**

Una segunda opinión:

Un Wii Sports con gráficos más cuidados y mayor precisión en el control. Ni más ni menos.

Ismael Ordás



desarrolla: wayforward tech. · **distribuidor:** konami · **género:** acción · **texto/voces:** cast · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +18

Silent Hill: Book of Memories

Ese maldito libro

Desde que apareciera por primera vez esta popular saga de terror, hemos visto pasar una gran cantidad de entregas, algunas con más éxito que otras. Pues bien, ahora le ha llegado el turno a VITA de recoger el testigo



Un libro en el que encontramos escritos todos los detalles del pasado de nuestro protagonista es el detonante de esta historia, en la cual descubriremos qué pasaría si reescribiéramos el mismo, no sin antes "pagar" por ello. Ya que, como todo en esta vida, eso tiene un precio. Algo que descubriremos según vayamos avanzando a lo largo del juego. Un juego que dista mucho de lo visto anteriormente en entregas anteriores.

Y es que, en esta ocasión, se ha dado un giro poco esperado, variando completamente el universo de la saga para ofrecernos un título de acción en perspectiva isométrica, nada de miedo, nada de terror y por supuesto nada que recuerde a Silent Hill, excepto por el nombre.

Todo ello convertido en un amalgama de niveles con una escasa libertad, completamente cerrados y con una sensación de "déjà vu" constante que se

En esta entrega pasaremos del terror a una especie de beat'em up y una vista isométrica. Cambiando por completo la esencia de la saga por la acción

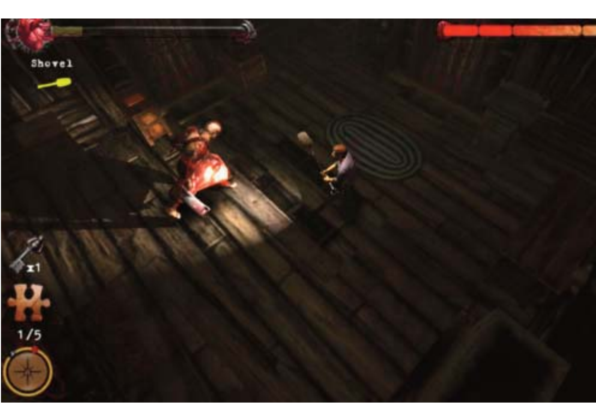
ve plasmada en el desarrollo de los mismos.

Dicho desarrollo repite esquema en todas y cada una de las fases: Una figura esperpéntica nos propone una misión en la cual tendremos que explorar un escenario laberíntico y derrotar a todo tipo de aberraciones, como las conocidas enfermeras o los perros con dos cabezas, y encontrar unas piezas de puzle, las cuales se consiguen gracias a un orbe azul que tendremos que destruir y, seguidamente, matar a todos los monstruos que aparezcan en la pantalla. Lo mismo que hemos hecho con anterioridad para llegar hasta ahí. De esta manera pasaremos de fase y nos servirán para resolver "los acertijos". Un puzle que para romper la monotonía del juego, se repite constantemente entre las diferentes fases, eso sí, algo cambiado.

A parte de esto, también encontraremos una tienda para comprar distintas provisiones o armas, la cual estará regentada por el cartero que nos entrega el codiciado libro.

En cuanto al apartado técnico, no podemos decir que aproveche las cualidades de la portátil, con unos escenarios más bien discretos, así como el modelado de los personajes, los cuales tienen bastante poca personalización, así como el diseño de los enemigos.

Eso sí, nuestra aventura llega en perfecto castellano.





Conclusiones:

Silent Hill: Book of Memories podría haber llevado la esencia del survival horror a la portátil de Sony. Algo que se descartó en su momento y, a cambio, nos encontramos con un juego típico de "mata mata" que se hace bastante insulso y repetitivo.

Alternativas:

La única alternativa que se nos viene a la cabeza es Army Corps of Hell que tampoco es que sea un digno candidato en este género.

Positivo:

- Cuenta con un modo multijugador
- Que venga doblado al castellano

Negativo:

- Se repite hasta la saciedad
- Extensos tiempos de carga

Jorge Serrano

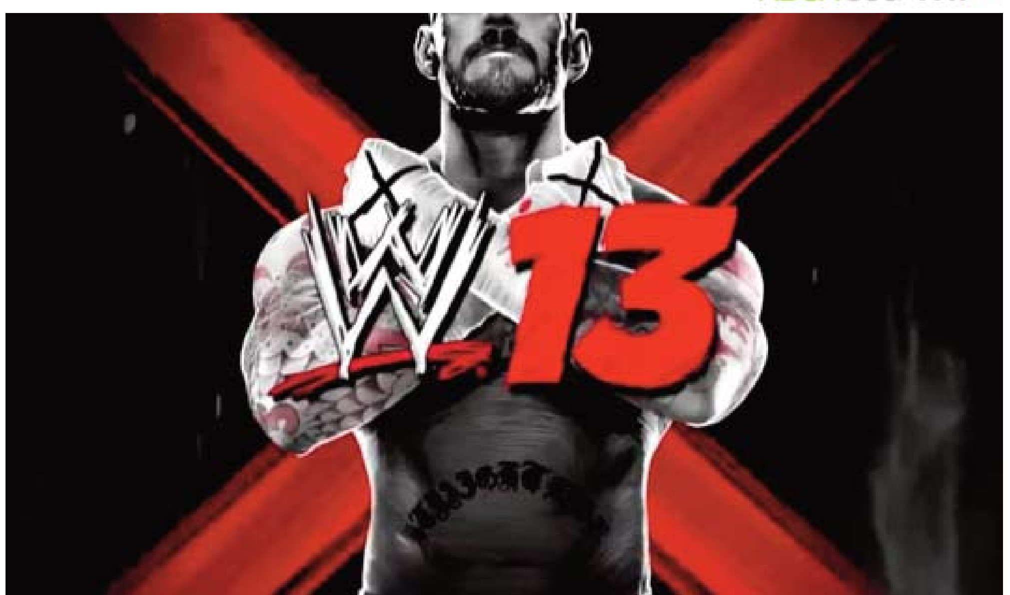
gráficos	60
sonido	68
jugabilidad	40
duración	40
total	52

Una segunda opinión:

Lo que podría haber sido una aventura llena de tensión y vuelta a los inicios de la saga, se ha transformado en un juego de recorrer mazmorras y matar todo lo que se nos ponga por delante y sin fundamento. Este cambio no le ha sentado nada bien a la saga y, lo peor de todo, su planteamiento se antoja repetitivo.

Octavio Morante





desarrolla: yuke's · **distribuidor:** koch · **género:** lucha · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 59,95€ · **edad:** +16

WW13

Pasión por la lucha libre americana

WW12 ya se perfiló el año pasado como la referencia a seguir dentro de los juegos de lucha libre americana. WW13 toma el relevo de su predecesor con la misión de consolidar la franquicia de forma definitiva

Si existe una palabra que defina a WW13 es claramente espectáculo. Y es que WW13 consigue recrear de forma magistral todo el espectáculo de los combates de lucha libre americana, así como el ambiente que los envuelve.

En esta nueva entrega, Yuke's mantiene el alto nivel exhibido en WW12 y añade pequeñas mejoras al título, consiguiendo afianzar esta franquicia como el referente por antonomasia de los juegos de lucha libre americana.

WW13 nos impresiona en un primer momento con las opciones y posibilidades que nos ofrece. El elenco de luchadores es amplísimo y, ya desde el inicio, podremos elegir entre más de 55 luchadores, número que se ampliará hasta alcanzar la nada desdeñable cifra de 104.

El elenco de luchadores a elegir es apabullante, pudiendo elegir entre superestrellas actuales y leyendas del pasado. La variedad está asegurada

Otra de las cartas de presentación de la que hace gala el título es la gran cantidad de modos que posee, tanto online como offline. A los ya presentes en la anterior entrega se suma el Attitude Era, en el que recrearemos una de las épocas más emblemáticas de la WWE y, a lo largo del cual, deberemos recrear los combates históricos que se sucedieron.

Durante estos combates no sólo deberemos alzarnos con la victoria, sino que tendremos que recrear lo realmente sucedido en ellos para lograr cumplir valiosos objetivos secundarios,



que nos darán opción a desbloquear nuevos personajes, trajes o escenarios.

La jugabilidad que luce WW13 es otro de sus puntos a destacar. Presenta unos controles que, si bien pueden parecer sencillos en un primer momento, su dominio exigirá un control depurado del timing . En este aspecto los jugadores noveles que se acerquen a la franquicia por primera vez pueden mostrarse algo perdidos debido a la falta de un tutorial básico que nos permita aprender los fundamentos de los combates.

El editor de WW13 nos permitirá personalizar a nuestro luchador como pocas veces hemos visto

Gráficamente WW13 no exprime sus posibilidades al máximo y, si bien no desentona, se echa en falta un mejor acabado que lo hiciera llegar un paso más allá. En contrapunto, el trabajo realizado con las animaciones es espléndido.

Todos los movimientos y llaves se han recreado de forma perfecta, contribuyendo de esta forma a la espectacularidad que busca el juego en todo momento.

Por último, la ambientación es totalmente sensacional. Se han cuidado todos los detalles con una pasión enfermiza, consiguiendo trasladar toda la experiencia de la lucha libre americana a nuestras pantallas.

WW13 es una apuesta segura para todos aquellos fans del wrestling, que deseen vivir en propia persona la emoción de este deporte.



Conclusiones:

WW13 es una apuesta segura para todos los seguidores del wrestling. Con una jugabilidad muy bien ajustada y una ambientación increible llevará toda la emoción y espectacularidad de la lucha libre americana a nuestros salones.

Alternativas:

Basados en esta temática puedes probar UFC. Pero lo más parecido es sin duda las entregas anteriores de la serie.

Positivo:

- Ambientación extraordinaria
- Gran variedad de modos de juego

Negativo:

- Se muestra muy continuista. Pocas novedades con respecto a la anterior entrega

sergio colina

gráficos	72
sonido	68
jugabilidad	78
duración	80
total	**78**

Una segunda opinión:

Un buen juego que, sin embargo, no aporta excesivas novedades con respecto a su antecesor. Una apuesta de calidad aunque claramente continuista por parte de THQ.

Miguel Arán





desarrolla: dimps · **distribuidor:** namco bandai · **género:** lucha · **texto/voces:** esp/ing/jap · **pvp:** 41,95 € · **edad:** +12

DBZ Budokai HD Collection

Todas las edades de Goku... o casi

Namco Bandai lanza DBZ Budokai 1 y 3 en alta definición en un solo disco. ¿Dónde está el 2? Según los responsables, éstas son las entregas más representativas y la segunda no terminaba de encajar. ¿Nos lo tragamos?

Vale, es cierto que entre el Budokai 1 y el 3 podemos disfrutar de la práctica totalidad de "eras" de Dragon Ball Z y que el 2 no termina de ser un juego de lucha "al uso", dada su mecánica de juego de tablero. Pero nos parece una **pobre excusa** teniendo en cuenta que eso de "Collection" suena más a "trilogía completa" que a "casual reunión de dos entregas no consecutivas". Los fans habrían agradecido su inclusión, pese a los defectos (admitidos por la desarrolladora) presentes en esa segunda entrega.

Dicho esto, pasamos a hablar del disco que tenemos entre las manos. Tal como está el mercado, nos alegra que **Namco Bandai** no optase por la distribución digital fuera de las fronteras niponas, como ha hecho Capcom con las remasterizaciones de pasadas entregas de Resident Evil. Contamos con modelados 3D algo simplones en el primer Budokai y con un *cel-shading* bastante resultón en el tercero. Los escenarios también son más vistosos y detallados en este último, aunque una de las constantes de DBZ es que necesita de grandes espacios abiertos (a menudo, incluso sosos) para desarrollar las batallas, tanto en los juegos como en la propia serie, y ésta terminó hace ya unos cuantos años y los entornos son los que ya conocemos.

El repertorio de personajes pasa de 20 en Budokai 1 a más de 40 en Budokai 3, y también experimenta mejoras jugables en un **sistema de combate** que,

El habitual lavado de cara en HD para juegos de la anterior generación viene acompañado de logros y trofeos y... ya está. Ausencia total de novedades



a estas alturas, ha quedado un poco desfasado. Para los que no sean especialmente aficionados a la serie resultará algo repetitivo y, para los que ya tengan experiencia en juegos de lucha, se hará menos profundo de lo ya habitual en el género. Dejando eso a un lado, la tercera entrega sigue siendo, posiblemente, **el mejor juego de DBZ** de los últimos 15 años. Sobre todo una vez pasado el lavado de cara HD y si lo comparamos con los juegos de la serie que han salido en esta generación, dado que ninguno ha llegado a despuntar de verdad. Con él cubrimos la mayor cantidad de momentos "históricos" de Goku y compañía, incluyendo Freezer, Célula, Brolly e incluso partes de Dragon Ball GT y de las aventuras originales de Goku de niño.

De todas formas, **lo más doloroso** de este recopilatorio no es la ausencia de la segunda entrega, sino la del juego *online* y de cualquier otra novedad. Los únicos añadidos a los juegos originales han sido los logros o trofeos, además del tema principal japonés de la serie, algo que los fans pueden agradecer pero que no afecta en nada a la experiencia de juego. Los combates disfrutan de imagen ponorámica, sí, pero Namco Bandai no se ha molestado ni en redibujar los menús, que siguen inexplicablemente en formato 4:3. Aunque en los tiempos que corren, la falta de extras y de juego *online* es lo más flagrante con diferencia.



Los gráficos en cel-shading no sólo resultan más fieles a los dibujos animados, sino que aguantan mejor el paso del tiempo y la remasterización HD

Conclusiones:

Es una compra perfecta en esta generación... para un fan de la serie. Y sólo si no te importa la inexplicable ausencia de la segunda entrega. Puede ser repetitivo para el resto de jugadores, y poco profundo para los fans más expertos de los juegos de lucha. No obstante, el 3 aguanta bien el paso del tiempo.

Alternativas:

Hay varios juegos de DBZ esta generación, pero ninguno ha destacado lo suficiente. Budokai 3 sigue siendo la opción adecuada.

Positivo:

- *El repertorio de personajes*
- *Los combates recrean bien la idiosincrasia de la serie*
- *La tercera entrega cumple a nivel gráfico*

Negativo:

- *Trilogía incompleta*
- *Repetitivo y sin más novedades*
- *¿Sin juego online? ¿En serio?*

carlos oliveros

gráficos	65
sonido	70
jugabilidad	70
duración	60
total	**65**

Una segunda opinión:

Si ya tienes los originales, no hay una sola razón lógica para hacerte con esta colección... que tampoco es tal. Si no es así y eres fan de la serie, el 3 en HD es el mejor juego de DBZ que puedes encontrar actualmente.

Xavi Martínez



desarrolla: UbiSoft · **distribuye:** UbiSoft · **género:** acción · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 46.95 € · **edad:** +12

Los Vengadores: Batalla por La Tierra

Conviértete en un héroe más gracias a Kinect

Los superhéroes viven un "Boom" como nunca antes habían experimentado. Coincidiendo con la salida en DVD y Blu-Ray de la película de Los Vengadores,, los héroes más poderosos de la Tierra llegan a Xbox 360 mediante Kinect



Si bien es cierto que la película de Marvel Studios de "Los Vengadores" ha batido records de taquilla y crítica más allá de toda predicción, el juego homónimo dista mucho de tener esos mismos resultados.

Los Vengadores: La Batalla por la Tierra es un conjunto de buenas ideas que permiten al usuario emocionarse al ver un concepto innovador al permitirle ponerse en la piel de un superhéroe mediante el Kinect. Sin embargo, esta idea falla al tratar de adaptarla o implementarla debidamente.

En el apartado visual estamos no vamos a disfrutar de gráficos punteros. La estética es claramente "comiquera" pero no hay que confundirlo con "infantil", que es de lo que peca este juego. Los círculos son decágonos, fallos de "clipping" y "popping" más que evidentes, detección de impactos bastante aleatorias... y un largo etcétera

Esta vez es Leinil Francis Yu, uno de los mejores dibujantes de Marvel, el encargado de todo el arte conceptual, y las ilustraciones del juego

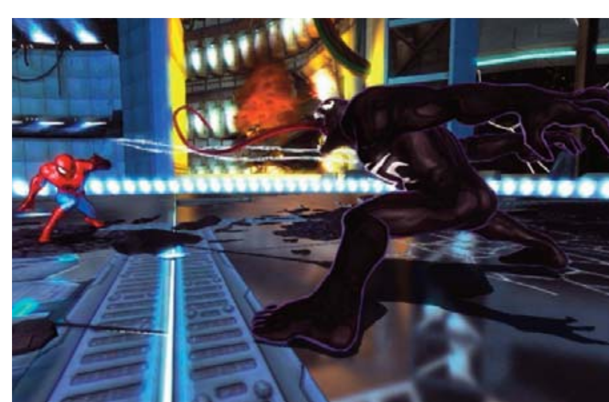
son algunos de los ejemplos que enturbian una idea muy prometedora.
No sé por qué, pero aún no he disfrutado de un juego de Kinect que tenga un apartado gráfico que se adecue a los tiempos que corren.

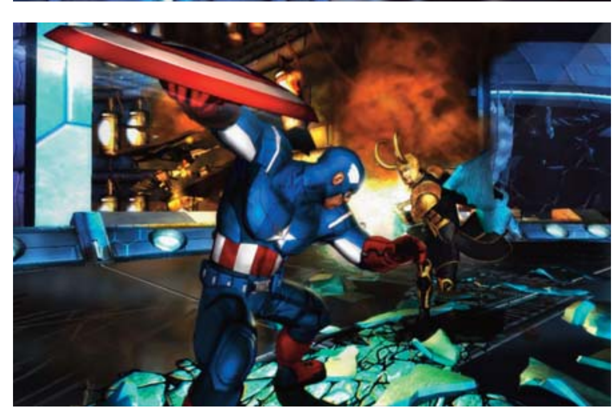
Eso sí... las animaciones son muy fluidas y el movimiento está tremendamente bien logrado. Por eso se salva.

Las músicas están bien sin más. Ahora mismo no puedo recordar ninguna melodía en concreto, de modo que no son pegadizas, pero tampoco cansan ni dificultan la experiencia jugable, lo que se agradece. Las voces de los personajes están bien escogidas a medias. Si bien la voz de Magneto o Spiderman pegan bien y rezuman expresividad, la del Capitán América o Loki no pegan ni con cola. No suenan creíbles ni aportan emoción o realismo.

Parece que la calibración del Kinect ha mejorado considerablemente. Los personajes hacen lo que tú haces sin "lag" y el control es sencillo. Los movimientos se registran sin problemas y no requiere estar dándole al botón pausa para un recalibrado continuamente. Da gusto eso. Además hay una gran variedad de ataques por personaje.

El modo historia no es excesivamente largo, pero al haber tantísimas posibilidades y movimientos aumenta la diversidad de los combates. Es variado y divertido.





Conclusiones:

No terminan de acertar con el Kinect. Gráficamente pobre, unas voces y música insulsas pero con un control decente. Entretiene, sí, pero no invita a su compra.

Alternativas:

Cualquier juego de Kinect de aventuras o lucha, como Dragon Ball Z o el propio Fable: The Journey, ambos analizados previamente.

Positivo:

- Su original concepto
- La emoción de controlar a Iron Man o a Magneto.
- Buenas animaciones pero...

Negativo:

- ... unos gráficos pobres.
- Aparado sonoro insulso.

rodrigo oliveros

gráficos	55
sonido	55
jugabilidad	80
duración	70
total	65

Una segunda opinión:

Divertido y original, pero se queda ahí. Le falta la profundidad de la que adolecen la inmensa mayoría de juegos para Kinect. Al final acaba siendo un producto para un público infantil.

Gonzalo Mauleón







desarrolla: from software · **distribuidor:** namco bandai · **género:** arpg · **texto/voces:** cast · **pvp:** 9,99 € · **edad:** +18

DS: Artorias of the Abyss

Prepárate a morir

From Software no se ha olvidado de aquellos usuarios que compraron Dark Souls en su momento y el contenido exclusivo de la edición Prepare to Die ha aparecido en formato DLC para PS3 y 360. ¿Preparado para morir?

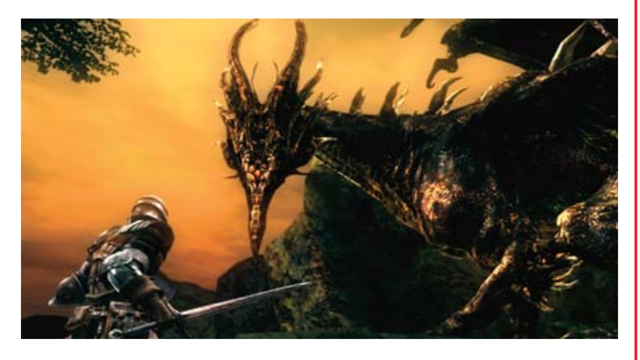
Tras una larga serie de peticiones por parte de los usuarios de PC, From Software y Namco Bandai decidieron dar el paso y lanzar el excelente Dark Souls para PC. Entre sus novedades se incluía una nueva zona que profundizaba en una parte del trasfondo del juego teniendo como protagonistas a Dusk de Oolacile y el villano Lord Gwyn y como sus acciones en el pasado crearon una oscuridad incontrolable.

Al adquirir e instalar este DLC en nuestras consolas, no podremos acceder directamente a él desde una hoguera o a través del menú, si no que tendremos que cumplir una serie de requisitos para poder acceder a esta nueva zona, entre ellos volver a matar a la hidra del pantano, salvar de nuevo a Dusk y conseguir un colgante que nos da un golem de cristal que aparece en los archivos del duque.

Cuando hayamos cumplido todas estas exigencias, aparecerá un portal en el mismo lugar donde liberamos a Dusk y al investigarlo, una mano llena de ojos aparecerá de ese agujero y nos llevará, sin nuestro consentimiento, a un pasado perdido en la historia donde nos esperan nuevos enemigos sedientos de nuestra sangre.

El modo online incluye una serie de arenas para jugar con amigos o desconocidos en modo deathmatch o por equipos

Gráficamente, el juego no supone ninguna novedad respecto al original, pero hay que destacar el magistral diseño de



los nuevos jefes que se incluyen en Artorias, en especial en el del enorme Manus.

En el campo de las novedades, tenemos nuevas armas que conseguiremos

Se echa en falta la inclusión de nuevos trofeos, pero poder acabar el DLC ya es un logro de por sí

con las almas de los jefes y con uno de los métodos más conocidos del juego: cortando las colas de alguno de los monstruos más difíciles. Además, nuevas armaduras, anillos y magias podrán ser encontradas por el jugador a medida que vamos avanzando por el pueblo de Oolacile. Aparte de esto, la más destacable son los nuevos modos online a los que podremos acceder tras derrotar al segundo jefe. A pesar de que amplían la vida del juego y mejoran el componente online para aquellos que quieran dedicarse al PvP exclusivamente, no son muy variadas y disponemos de un modo uno contra uno, dos contra dos o un deathmatch entre cuatro guerreros.

En cuanto al sonido, las nuevas voces para algunos de los personajes que encontraremos en el juego mantienen este tono oscuro del juego original, pero son las melodías que acompañan a los bosses lo que realmente destaca sobre todo lo demás, estando a nivel de la banda sonora de Dark Souls.

Si eres fan del juego, te encantará. Es desafiante, es precioso y tiene un toque en la pelea final que aquellos que hayan jugado al original se emocionarán.



Conclusiones:

Artorias of the Abyss es una muestra más de lo que los DLCs deberían ser en cuanto a relación calidad/precio.

Alternativas:

En cuanto a juegos, Demon's Souls. Comparándolo a otros DLCs de calidad, The Lost and the Damned de Grand Theft Auto 4 y Undead Nightmare de Red Dead Redemption.

Positivo:

- Los nuevos bosses son todo un reto
- La inclusión del modo arena

Negativo:

- Si llevamos tiempo sin jugar y ya habíamos completado el juego, los bosses pueden ser MUY duros

xavi martínez

gráficos	90
sonido	95
jugabilidad	90
duración	80
total	**87**

Una segunda opinión:

Artorias of the Abyss es una delicia absoluta. Consigue añadir una nueva historia que se compenetra perfectamente con el juego principal y que añade nuevos bosses, armas y armaduras y un modo online. ¿Qué más se le puede pedir a un DLC?

Carlos Calabuig

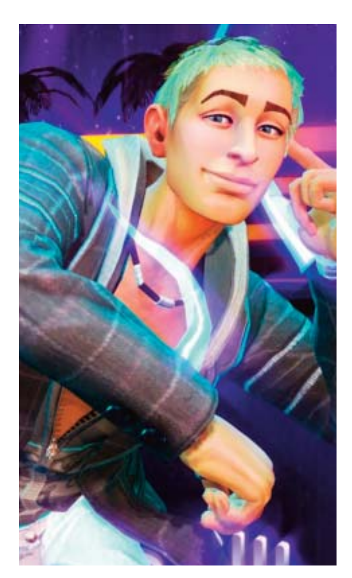


desarrolla: harmonix · **distribuidor:** microsoft · **género:** baile · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +12

Dance Central 3

Kinect le debe la vida a Harmonix

Prácticamente desde su nacimiento Kinect ha sembrado muchas dudas entre los jugadores. Las pocas experiencias satisfactorias curiosamente han venido siempre del mismo sitio. Kinect sin Dance Central no tendría sentido



Dos años y tres entregas. Y sin embargo cada lanzamiento es esperado como agua de mayo por parte de todos los poseedores del periférico de Microsoft. El mejor juego de baile de todos los tiempos ha llegado con su mejor entrega.

Bailar, bailar y bailar. Eso es lo que nos exige el título. Y para la ocasión se ha seleccionado un tracklist que recopila 70 éxitos de más de 4 décadas entre los que encontraremos a Usher. Lady Gaga o un curioso guiño castizo con Los del Río. Es muy complicado que en todo el elenco de temas no encontremos alguna que se adapte a nuestro estilo.

Pero como ya hemos indicado anteriormente, estamos ante el mejor Dance Central de todos los que han llegado ya al mercado. La novedad más importante la encontramos en la inclusión de un modo campaña por el cual tendremos que com-

Dance Central 3 amplía su espectro de dificultad haciéndose más exigente para los más habilidosos y más accesible para los menos

batir al malo de turno que amenaza con quitarnos la música para siempre a golpe de baile. No es lo más original pero sí que es la excusa perfecta para enlazar un tema tras otro sin repetir solo los más afines a nosotros.

Y aunque el título nunca esconde que estamos ante una apuesta para los más avanzados, para la ocasión se han añadido hasta cuatro niveles de dificultad con el que podemos afrontar las distintas coreografías. Esto se traduce en que el nivel por arriba puede ser muy exigente, pero por abajo, a su vez, se presenta como el más accesible de la serie y permitirá a los menos duchos en el arte del baile hacer sus pinitos e ir mejorando de forma progresiva sin necesidad de sentir la frustración que sentimos en el primero, y un poco menos, en el segundo. En los niveles más sencillos los pasos más complicados se sustituyen por otros más accesibles y no tan exigentes.

Si nos adentramos en los distintos apartados técnicos tenemos una significativa puesta al día tanto en modelados como en animaciones, dando como resultado unas coreografías mucho más realistas y que en muchos casos resultan clavadas a las que protagonizan los artistas que las interpretan.

Como en las anteriores entregas, Dance Central 3 llega perfectamente localizado a nuestro idioma.





Conclusiones:

Es el juego de baile defnitivo. Y además, el que mejor casa con Kinect de todo el catálogo existente. Las novedades introducidas no se limitan a un mero tracklist, sino que tienen su razón de ser.

Alternativas:

Cualquiera de las dos anteriores entregas. Aunque también puedes probar Just Dance 4. Pero Dance Central 3 se muestra muy superior a cualquiera de ellos.

Positivo:

- Coreografiías muy logradas
- Gran calidad de sonido
- Cooperativo en Kinect

Negativo:

- El modo historia se hace corto
- Que Kinect no tenga mucho más

gonzalo mauleón

gráficos	70
sonido	90
jugabilidad	85
duración	80
total	**83**

Una segunda opinión:

Dance Central 3 es ahora mismo la referencia absoluta en cuanto a juegos de baile se refiere. Y con esta tercera entrega han conseguido que sea apto para todo tipo de público y que incluso los más torpes seamos capaces de aprender unos cuantos pasos de baile. Si tienes Kinect tienes que tenerlo sí o sí.

Rodrigo Oliveros





desarrolla: cyanide · **distribuidor:** bandland g. · **género:** rol · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 39,99€ · **edad:** +16

Of Orcs and Men

Ahora les toca pagar

Cyanide nos ofrece una visión totalmente distinta de la que hasta ahora teníamos de los temibles orcos. Ahora ya no son el enemigo a batir, dejando ese dudoso honor a los malvados humanos que los esclavizan

Así de radical es este **Of orcs and men**. Una vuelta de tuerca más a la ya clásica lucha existente entre hombres y orcos. Pero será en este título donde por fin nos pongamos en la piel del bando contrario, mostrándonos el lado más "humano" de los gigantes verdes y el más fiel que por su condición real han tenido siempre los hombres.

Y es que ahora los orcos, hartos ya del maltrato y abuso al que los malvados humanos los han sometido durante años hasta su casi total extinción, que deciden actuar con la mejores armas que tienen: la fuerza bruta y la precaución.

Es aquí donde entran en juego nuestros protagonistas principales: **Arkail** y **Estigio**, una extraña y mal avenida pareja que sin embargo deberá permanecer unida con el fin de derrotar a sus tiranos opresores. El primero de ellos, y que responde al arquetipo de orco rudo y enorme, es capaz de partir a un hombre en dos como si fuera una pequeña rama. El segundo por su parte, mucho más adecuado para la infiltración y el sigilo, se trata de un goblin mucho más afín a ocultarse y a realizar ataques a distancia. Dos personajes totalmente diferentes pero que necesitarán imperiosamente el uno del otro para llevar a cabo y con éxito la operación.

Pero la original e interesante propuesta del binomio **Cyanide-Spiders**, se va diluyendo a medida que invertimos nuestras primeras horas de juego en ella. Y es que Of orcs and men peca de ser demasiado continuista, li-

El juego luce impecable y hasta resulta interesante en ciertos momentos. Sin embargo, será a medida que vayamos jugando, cuando empezará a decaer



mitado y lineal pese a recordar en algunos momentos muy escasos al gran **Dragon Age,** tanto por su mecánica como por el acabado técnico.

Ni siquiera la posibilidad de cambiar nuestro personaje según las necesidades de cada momento y con ello afectada su jugabilidad, ayuda a que el juego se acabe convirtiendo con el tiempo en un título eminentemente pasillero. Además, el que los momentos de combate se hayan adecentado para el juego denominado por turnos --y aunque podemos pausarlo para así preparar al personaje antes de la acción-- no le hace bien sino mal y no serán pocas las ocasiones en las que pediremos a gritos algo más de dinamismo y velocidad. Of Orcs and Men es un título inmensamente lento para aquellos jugadores menos pacientes a los que les guste aporrear el mando como en un hack and slash.

El motor del juego, aunque parece estar a la altura de esta generación, no alcanza las cotas de calidad de muchos otros títulos actuales. Ésto se hace especialmente patente en las animaciones y modelos de algunos personajes, ya no sólo por la escasa variedad sino por sus toscos movimientos.

Pero si algo hay que destacar por encima del resto, son tanto los entornos exteriores como la banda sonora --con arreglos de Olivier Deriviere-- Soberbios e incluso me atrevería a decir que magistrales.



Los protagonistas no sólo forman una pareja sin igual, sino que también deberán combinarse de la mejor forma posible y adaptándose a la situación

Conclusiones:

Of orcs and men luce espectacular hasta que lo vemos en movimiento. Mientras que la idea está muy bien planteada y la trama la mejora, el resto del juego tanto a nivel técnico como jugable deja lugar a que no se ha aprovechado del todo. Lineal, limitado en cuanto a opciones, el juego a medida que avanzamos elimina poco a poco su libertad.

Alternativas:

Dragon Age, Kotor, etc.

Positivo:

- La pareja protagonista.
- La idea es original.

Negativo:

- Tremendamente lineal y limitado.
- Hacia la mitad es repetitivo.

dani meralho

gráficos	78
sonido	90
jugabilidad	70
duración	80
total	**79**

Una segunda opinión:

Lo que pudo ser y no ha sido. No entiendo por qué se han eliminado las misiones secundarias. Es de lo poco que lo hacía soportable al principio del juego.

Roberto Dominguez - lector


CALL OF DUTY
BLACK OPS II
LIMITED
EAR FORCE®
TANGO


DITION HEADSET COLLECTION
EAR FORCE®
X-RAY
EAR FORCE®
KILO
EAR FORCE®
EARBUDS
CALL OF DUTY
BLACK OPS II
RA

Remakes: Head Over Heels

Los grandes clásicos vuelven a las platafor- más actuales



Ocean y sus clásicos para ocho bits son, aparte de un recuerdo imborrable para los jugadores veteranos, un campo muy fértil para los remakes. Ya vimos no hace mucho la recreación de Batman, uno de los juegos más queridos de la compañía británica y que ha contado con varios homenajes. Hoy rescatamos otro que no le va a zaga.

John Ritman Bernie Drummond se destaparon como la pareja de oro de Ocean gracias en buena a parte a Head Over Heels, un juego en perspectiva isométrica en el que, como era norma en este género, había que recorrer multitud de habitaciones y sortear obstáculos para conseguir recoger una serie de objetos. La peculiaridad de Head Over Heels era que podíamos tomar el control de cualquiera de sus dos protagonistas y usar sus respectivas habilidades para progresar en nuestra búsqueda.

Retrospec, grupo que ha dado varios remakes de estos clásicos, comienza diciéndonos ya en la presentación que esperan hacer justicia al juego original. Que descansen tranquilos, que el objetivo está cumplido. Head Over Heels, el remake, captura plenamente la esencia del título al que rinde tributo, conserva toda su jugabilidad sin dejar escapar ni un ápice y además le proporciona un lavado de cara lleno de colorido y de gráficos que no desentonan en absoluto con el original.

Un remake hecho desde el cariño y el respecto que nos devuelve uno de los juegos más míticos de todos los tiempos.

Plataforma original:
Spectrum, C64, MSX, CPC, ST, Amiga, PCW

Año lanzamiento original:
1987

Título original:
Head Over Heels

Plataforma remake:
PC

Valoración de GTM



PVP:

gratis

The Maze of Galious

Una de las joyas de la corona de Konami durante su reinado en el sistema MSX. Una aventura de plataformas basada en la mitología griega en la que los protagonistas, Popolon y Aphrodite, debían conseguir escapar de los dominios de Galious.

Brain Games ha venido llevando a cabo este remake desde 2002 hasta 2009, añadiendo nuevas características a cargo de varios autores, lo que posibilita varios modos gráficos y sonoros que podemos cambiar al gusto. Pero lo mejor es que es totalmente fiel al original, que ya de por sí era un pequeño tesoro que ahora podemos redescubrir.



Plataforma original:	**MSX**	**Plataforma remake:**	**PC**
Año lanzamiento:	**1987**	**Valoración de GTM**	★★★★★
Título original: The Maze of Galious		**PVP:**	**gratis**

Cybernoid II

Retrospec vuelve a la carga. Si en la página anterior os mostrábamos una de sus obras, aquí tenéis otra que confirma el buen hacer de estos muchachos. Se trata de una secuela de otro clásico de los ocho bits, el juego de naves Cybernoid II.

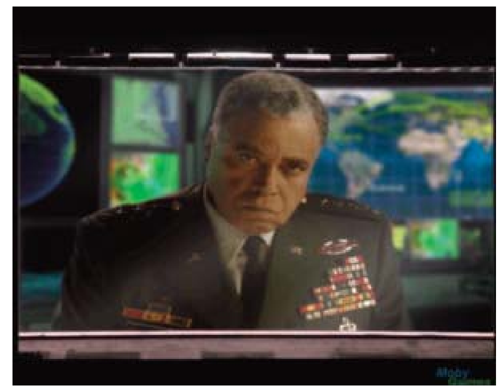
A lo largo de un laberinto de pantallas guiamos a nuestra nave, que dispone de mejoras y un arsenal de armas secundarias, en busca de la salida. Un arcade con todas las letras y con un sabor muy añejo que esta nueva versión mantiene muy bien, sin dejar que el nuevo aspecto gráfico y sonoro empañen el espíritu del juego original. Una opción muy entretenida.



Plataforma original:	**Varios**	**Plataforma remake:**	**PC**
Año lanzamiento:	**1988**	**Valoración de GTM**	★★★★½
Título original: Cybernoid II: The Revenge		**PVP:**	**gratis**

C&C: Tiberian Sun





FICHA **Año**: 1999 - **Plataforma**: Pc - **Género**: estrategia

Continuamos el repaso a la mítica saga de C&C. Ahora en una nueva versión con gráficos mejorados, más unidades y por ende, mayor espectacularidad. ¡A cubierto soldado!

Era el año 1999 y **Westwood Studios**, tras el éxito alcanzado con su primer Command and Conquer: Tiberian Dawn, y Red Alert corriendo entonces en infinidad de Pcs de medio mundo, presentaba al mundo la secuela del revolucionario padre del **RTS** bélico: **C&C: Tiberian Sun**; con nuevas unidades, un mayor número de tropas por organización, y otras jugosas novedades que sin embargo no dejaban de seguir fielmente la estela y pautas que había marcado años antes su directo antecesor. Así, y mejorando lo visto hasta el momento, el nuevo título se convertía por méritos propios en otro imprescindible del género de la estrategia en tiempo real.

Volvemos en esta ocasión, a enfrentar a los dos bandos de siempre: el **GDI** y el **NOD**, en una nueva entrega donde ahora entran también en juego el grupo de los Olvidados; una comunidad de humanos a los que la sobreexposición del Tiberio ha transformado y mutado por completo, mientras Kane es dado por muerto.

Con un nuevo motor y una mejora gráfica bastante notable, el juego ahora se hace mucho más intuitivo y menos limitado a la hora de luchar contra la poderosa **Inteligencia artificial.** A los obstáculos propios del mapeado que ya habíamos visto en entregas anteriores, se le suman algunos nuevos elementos haciendo que su entorno 3D gane en realismo. Ahora los escenarios se encuentran divididos en diferentes alturas y son susceptibles a ser modificados por nuestras acciones durante la batalla. Explosiones, detonaciones y otro tipo de ataques sobre la orografía del mapa, transformarán éste en tiempo real, añadiendo así un nuevo componente estratégico a su jugabilidad.

Tiberian Sun, incluido entre los juegos "freeware"

Fue hace ya un tiempo con motivo de la salida de la cuarta entrega de Command and Conquer, que EA decidió regalar desde la web oficial del juego las dos primeras entregas de este gran clásico de la estrategia: C&C: Tiberian Dawn y Tiberian Sun, llegando el último y al que corresponde esta reseña, con su expansión FireStorm.

Un gran paso para que todos aquellos aficionados pudieran echarle el guante al considerado padre del género de la estrategia en tiempo real y ayudado con el soporte para los nuevos sistemas operativos basados en Windows.

Quizás por la presencia del Ultimate o no, lo cierto es que cada vez es más difícil enlazar a este freeware.



En esencia el juego es idéntico al original, pero los cambios tanto técnicos como jugables hacen que Tiberian Sun lo supere en prácticamente todos los aspectos

Es obvio el que durante el desarrollo de **C&C:TS**, sus responsables hayan podido disfrutar de mayor presupuesto a la hora de realizar el juego. Vuelven las cinemáticas, aunque esta vez con algunas mejoras. De nuevo tenemos actores reales, pero para la ocasión se ha querido contar con algunos viejos conocidos del cine de acción y de aventuras. Por poner un ejemplo, profesionales como **James Earl Jones**, quien interpreta sin despeinarse al general Solomon y conocido entre los fans por interpretar a **Tulsa Doom** en Conan el Bárbaro o por ser el doblador de **Darth Vader** en la trilogía original de Star Wars.

Con un nuevo motor gráfico, el juego añade nuevos personajes, ciclos diurnos/nocturnos, y lo más importante: la veteranía en las unidades

Con una nueva vista isométrica que abandona la ya conocida cenital, **Tiberian Sun** añade nuevas unidades futuristas --diciendo adiós a los vehículos basados en elementos reales-- e introduce por primera vez la posibilidad de que las de a pie puedan parapetarse en el interior de los edificios mientras los nuevos ciclos día/noche se van sucediendo afectando a la forma de jugar. Son éstas, algunas de las nuevas características con las que los creadores decidieron en aquel momento poner toda la carne en el asador. Una gran versión que más tarde se vería expandida mediante el paquete de nuevas misiones **FireStorm**, donde Gdi y Nod acabarían aliandose ante un enemigo común. Además, y para mejorar la calidad final del título, la construcción de las unidades había cambiado por completo. Mientras algunas seguían usando la técnica de los pixels, otras ya estarían realizadas mediante voxels, aumentando así su resolución.

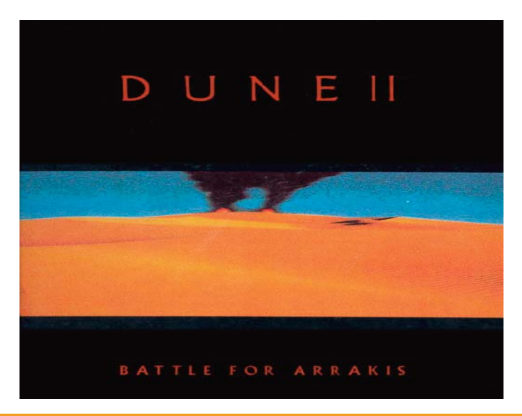


Pero lo que más gustaría al público y que condicionaría enormemente el juego tanto en single player como multijugador, sería la posibilidad de que las unidades más veteranas en la batalla (con más número de muertes durante su existencia) serían capaces de ver mejoradas sus características tanto en puntos de vida como en resistencia y capacidad ofensiva ante el enemigo.

Pese a no apartarse demasiado del original, **Tiberian Sun** sería la continuación que todo videojuego querría tener.

Dani Meralho

Dune 2: Battle for Arrakis





FICHA **Año**: 1992 - **Plataforma**: Pc - **Género**: Estrategia en tiempo real "RTS"

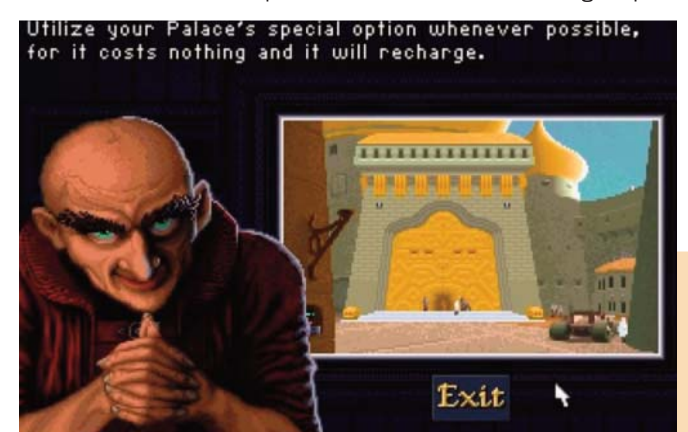
La "especia amelar" es el producto más codiciado del universo y el planeta desértico Arrakis una fuente inagotable de recursos. Tres casas lucharán por el control del mismo. Los nobles Atreides, los insidiosos Ordos y los malignos Harkonnen.

Nos encontramos en **1992**, año en el que una compañía norteamericana llamada **Westwood**, que estaba acostumbrada a hacer juegos como la saga "Eye of Beholder", nos presentaba un título de lo más variopinto. Sí, estoy hablando de Dune 2: The Building of a Dinasty y que en Europa conoceríamos con el nombre de **Dune 2: Battle for Arrakis**. El comienzo de un nuevo amanecer para el género de la **estrategia en tiempo real o "RTS"**.

Y es que por aquellos años, ya habían salido al mercado títulos que intentaron ofrecer algo parecido, pero que solo Westwood supo trasladar de manera magistral a nuestros ordenadores y sentar las bases del RTS moderno.

Dune 2 bebía de la **novela de Frank Herbert**, la cual ya se había trasladado a la gran pantalla en el año 1984 y de igual manera a un título desarrollado para PC por Cryo al más puro estilo de aventura conversacional, llamado Dune.

La historia nos situa en el hogar del Emperador Frederick IV de la Casa Corrino. Está desesperado por la recolección de la **especia amelar** debido a sus múltiples deudas. Sólo hay un sitio que albergue ese preciado recurso, el **planeta Arrakis**.



Nuestros "queridos" ayudantes eran de lo más curiosos y nos aconsejaban de vez en cuando.

Para conseguirlo, reune a las **tres casas** más poderosas, **Atreides, Ordos y Harkonnen** y les ofrece el gobierno absoluto de Arrakis a la casa que consiga mayor recolección de especia.

Nada más empezar el juego, deberemos escoger bando, los **Atreides** se basan en la **fuerza sónica**, los **Ordos** harán lo propio en sus **veloces vehículos**, mientras que los **Harkonnen** confiarán en su **fuerza bruta**. Un mapa nos mostrará las zonas ocupadas por cada casa y tendremos que superar **9 fases** para hacernos con el control del planeta. Para ello, la idea es sencilla: **Recolectar** todo la especia posible para convertirlos en créditos, que nos permitan **construir y ampliar nuestra base**. Como en lo juegos actuales, nos encontraremos con mapas en los que deberemos **explorar** (zonas en negro) y con misiones tan dispares como acabar con la base enemiga o llega a una cantidad de recolección en concreto.

Según vayamos avanzando en la historia y consigamos ganar terreno, iremos **mejorando** nuestras **bases** a la par que nuestras **armas**. Estas mejoras supondrán un fuerte aliado para lo que nos avecina en las últimas misiones. Y es que no serán pocas las veces que nos tengamos que enfrentar nosotros solos a las otras dos casas a la vez. Todo ello sin dejar de mirar de reojo, ya que tanto la **población indígena** como los temibles **gusanos de arena** (capaces de tragarse unidades enteras), nos acecharán sin descanso.

Un título que **debe ser jugado** ya sea a su **versión original o** a su posterior **remake, Dune 2000.**



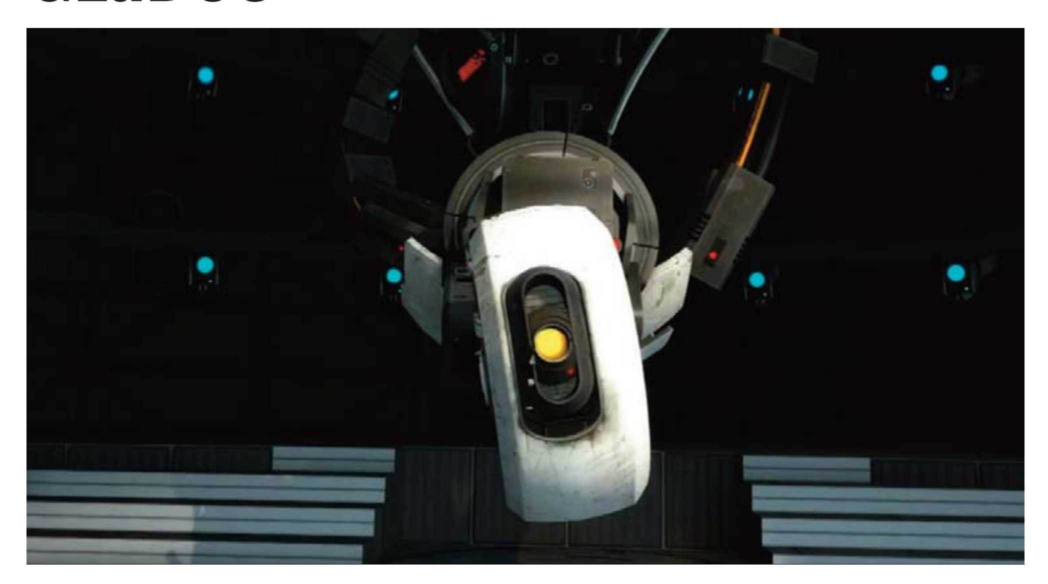
En aquella época lucía bastante bien y hoy día conserva ese encanto que lo encumbro dentro del género de la estrategia en tiempo real "RTS".



Dune 2000 fue el remake que se lanzó en su honor. Como era de esperar heredaba el interface de los C&C, incluyendo cinemáticas reales.

Daniel Tirador

GLaDOS



Este ingenio de la robótica de sexo femenino e histriónica personalidad es el personaje más representativo de Portal. Además de su innegable carisma, su importancia en el juego es incuestionable, concibe la mayor parte de los puzles del juego

Nombre Completo

GLaDOS es el único nombre que tiene este núcleo de personalidad diseñado por Aperture Science. Su nombre se deriva de las siglas en inglés para Genetic Lifeform and Disk Operating System (que sería Forma de vida Genética y Sistema Operativo en Disco).

También se dice que la denominación deriva del nombre Gladdys, bastante común en los países anglosajones, y que viene del galés Gwladys, que significa "gobernadora de un gran territorio". Como curiosidad, señalar que dicho nombre, pese a su popularidad, nunca es pronunciado en los propios juegos de la franquicia de Valve.

GLaDOS fue creada en los laboratorios de Aperture Science, con el objetivo de convertirse en un núcleo de personalidad que pudiese funcionar como ordenador central.

Sobre la edad de esta peculiar Inteligencia Artificial también lo podemos tener más o menos claro. Aunque se llevaban muchos años trabajando en ella, su activación oficial se produjo en 1998, por lo que éste sería su año de nacimiento. Según el libro interactivo The Final Hours of Portal 2, la acción de este juego se desarrolla en algún momento de 2010, por lo que podemos considerar que tiene alrededor de 12 años en sus momentos de máximo protagonismo. Esto también podría ser puesto en duda si consideramos su edad como su tiempo operativa, porque en varias ocasiones estuvo desconectada o apagada.

Como Inteligencia Artificial que es, GLaDOS no necesariamente tiene que estar ligada a un cuerpo físico concreto, pues la información que la compone puede ser almacenada y transferida a través de diferentes medios digitales. Por eso, lo que sería su "cuerpo" puede cambiar, aunque su apariencia más conocida, la que encabeza la entrada, es una mole mecánica de varios metros de altura y que debe pesar toneladas. Lo ideal sería conocer cuánto ocupa en unidades de almacenamiento informático, pero este dato como os podéis imaginar, ha resultado imposible de conseguir.



Familiares conocidos

Como creación artificial que es, lo más cercano a un padre que pueda tener GLaDOS habría que buscarlo en sus equipos de desarrollo. Si lo hacemos, nos encontramos con que el proyecto de Aperture Science que le permitió ver la luz comenzó bajo la supervisión de Cave Johnson, la persona que fundó la compañía en 1947.

Aunque en principio se dedicaba a la elaboración de productos tales como cortinas de baño, poco a poco iría derivando hacia cosas mucho más complejas, llegando a trabajar en experimentos científicos con rocas lunares que permitirían producir materiales con propiedades sorprendentes. A finales de los 70, precisamente por una intoxicación por polvo de roca lunar, Cave Johnson comienza a tener graves problemas de salud, y decide poner en marcha un proyecto para crear una Inteligencia Artificial en la que introducir sus recuerdos si el dejaba de vivir.

Y aquí es donde entra el otro personaje decisivo en la creación de GLaDOS, la que quizá pudiésemos considerar como su madre, Caroline. Esta mujer de la que se sabe muy poco era la secretaria personal de Cave Johnson, y éste decidió que a su muerte lo sucediese al frente de la compañía. Como Cave no pudo ver terminado a tiempo su proyecto de una IA a la que poder transferir la información de su mente, quiso también que Caroline la sucediese en esta circunstancia. Aquí las cosas son aún más confusas, pero parece que en un momento dado se transfirió la mente de Caroline a un sistema de IA del que en buena medida se alimentaría GLaDOS, por lo que la influencia de la mente de esta humana en nuestra denostada protagonista parece decisiva.

Profesion

Lo primero que a mi se me viene a la cabeza intentado asignar una profesión a GLaDOS es la de científica, pues su mayor objetivo en aquello que hace parece ser servir al conocimiento científico a través de la experimentación. Al margen de su entrega al conocimiento, GLaDOS parece la “chica para todo” de Aperture Science, por lo que también podría considerarse la vigilante del centro, la jefa de personal o la directora de investigación... vamos, que se hace todo lo que ella quiera, o casi todo.

Otra cuestión es la verdadera utilidad de esta investigación. GLaDOS busca siempre la diversión personal antes que el bienestar del sujeto. Pero todo sea por el bien de la ciencia.



Vida social

Buscar algo parecido a un amigo a GLaDOS se antoja una tarea harto complicada, por lo poco que sabemos de ella, porque es una Inteligencia Artificial y porque se le va bastante la pinza. No obstante, la conclusión que podemos sacar (por momentos) jugando a los Portal, es que no puede tener mejores amigos que unos satisfactorios sujetos de prueba.

Y hablando se sujetos de prueba el que más conocemos, y casi el único, es Chell, la silenciosa protagonista de los dos juegos. Tiene pinta de que se trataba de una trabajadora de Aperture Science en el momento en que GLaDOS fue activada y se hizo con el control de la compañía, pasando luego por algo parecido a la criogenización, de lo que despierta para descubrir que es un sujeto de prueba a merced de una ordenador dispuesta a ponerla a prueba todo lo que haga falta por el bien de la ciencia.

Pero no solo de humanos vive la experimentación de GLaDOS. Nuestra carismática robot también puede recurrir a otros androides de sus instalaciones para no tener que dejar de hacer pruebas cuando ya ha dejado inútiles a todos los humanos disponibles. Y ahí están por ejemplo Atlas y P-Body, los protagonistas del modo multijugador de Portal 2, que también serviran a GLaDOS para seguir esforzándose por el bien de la ciencia.

Tampoco podemos olvidar al entrañable Cubo de compañía. Este elemento despojado de toda capacidad de réplica y sentimiento por su propia naturaleza es probablemente el único con el que GLaDOS jamás podría llegar a discutir. O no.

Archienemigos

Chell tiene una doble cara. También la podríamos poner como una de sus principales enemigas, pues en su afán por salir de Aperture Science, o al menos de tirar “palante”, la protagonista de Portal puede convertirse en un problema incómodo.

Wheatley, un núcleo de personalidad de programación masculina, que al comienzo del juego ayuda a Chell a escapar de su cautiverio, y desde ese momento se convierte en un quebradero de cabeza para GLaDOS, en un antagonismo mutuo que durará casi todo el juego. Como parece norma en las Inteligencias Artificiales de Aperture, Wheatley está como una cabra, habla como una cotorra y suelta chistes malos hasta por los codos.



Personalidad

GLaDOS es un personaje que se expresa de un modo muy exagerado y extraño. Es complicado afirmar que se trate de un personaje malvado. Incluso lo es afirmar que sienta un gran desprecio por el género humano. Lo más probable es que simplemente, y quizá fruto de su programación, vea a las personas como objetos de estudio, cuya importancia en sí mismas es nula, y que solo tienen valor por el provecho que se les pueda sacar experimentando con ellas, por la ciencia, claro.

Pero al margen del hecho evidente de que lo que pueda pasarle a un humano la trae sin cuidadp, GLaDOS tiene un peculiar sentido del humor, que la lleva a putear sin reparos a sus objetos de estudio. Desconozco si ello se deriva de su programación o es una habilidad adquirida de forma propia, pero está claro que los chistes sin gracia y el humor absurdo son características de lo que GLaDOS dice.

Por otra parte, GLaDOS parece tener una vertiente atormentada, pues en ocasiones da la sensación de llevar algún tipo de tristeza interior o de sentirse miserable. En todo caso es una personalidad tremendamente compleja de estudiar.

Y si somos objetivos no puede ser de otra manera. Desde que fue puesta en funcionamiento en 1998, la soledad ha sido lo que casi siempre ha experimentado en las asépticas instalaciones de Aperture Science. No olvidemos que aunque sea una Inteligencia Artificial, en un principio fue el continente de los pensamientos y emociones de sus creadores. Es por ello que no es de extrañar que en ocasiones manifieste trastornos “humanos”.

Poderes

Dentro de las instalaciones de Aperture Science, GLaDOS tiene un poder casi absoluto. Puede saber casi todo lo que pasa al momento gracias a las múltiples cámaras. Puede jugar con el diseño de las habitaciones a su antojo y disponer de los múltiples recursos del complejo entramado al que está conectada. Por otra parte, es una portentosa Inteligencia Artificial, con una notable capacidad de raciocinio y un potencial enorme, aunque a veces se quede mermado por la inestabilidad de sus núcleos de personalidad y la falta de un sentido común básico, que parece que no pudieron darle sus creadores.

Eso sí, fuera de las instalaciones solo es palabrería barata.

Sus orígenes

A diferencia de otros casos, no tenemos una persona a la que podamos señalar con total autoridad como creadora de GLaDOS, pues por lo que he visto fue surgiendo a raíz de ideas de muchos miembros de Valve. Pero aún así, tenemos que destacar la labor al respecto de Kim Swift, una joven diseñadora a la que Valve contrató junto con otros miembros del equipo que había creado Nabarcular Drop, un juego que sirvió de referencia a Portal. Como líder de equipo y diseñadora de niveles de Portal, tuvo un importante papel a la hora de definir el concepto, imagen y participación en el juego de nuestra GLaDOS.

Y aunque no sea su creadora, obligatoriamente tenemos que referirnos a otra mujer sin la cual no se podría entender a GLaDOS tal y como es. Nos referimos a Ellen McLain, una cantante de ópera y actriz de doblaje estadounidense que tiene el privilegio de ser la famosa voz de GLaDOS, trabajo por el cual incluso le han caído algunos premios, como el de los Video Games Awards.

Esta soprano, que ya había colaborado en varios juegos de Valve como Half Life 2, es la responsable de buena parte del carisma de nuestro personaje, cuya voz sea probablemente su rasgo más característico y reconocible, el único que mantiene independientemente de su voluble apariencia externa.

La relación de la soprano con Valve no acaba aquí. Como curiosidad, su marido John Lowrie participó en el doblaje de otro de los grandes tapados de la compañía de Newell: Team Fortress 2. Lo hizo prestando su voz a Sniper.

Frases

"Te has equivocado en cada paso que has dado, y aún más ahora. No eres lista. No eres un científico. Ni siquiera tienes contrato indefinido. Toda tu vida al retrete."

"Lo de que las neurotoxinas eran letales, era entre comillas como camiones. Podría bañarme en ellas, desayunármelas, untármelas como crema solar. Vamos que no son letales... para mí, en cambio a ti, su toxicidad, no te va a hacer ni puñetera gracia."

"¿Te he mentido alguna vez? En esta habitación, digo."

"El centro de Desarrollo te recuerda que el Cubo nunca amenazará con acuchillarte, y, de hecho, no puede hablar."



Los juegos

La trayectoria de GLaDOS va completamente ligada a la saga Portal, de la que es su más emblemática representante, incluso por encima de la propia protagonista, Chell. Y dicha trayectoria dio comienzo en 2007 con el lanzamiento de Portal como parte del pack The Orange Box. Pese a ser un juego casi experimental y de duración muy limitada, su repercusión y su éxito desbordaron cualquier previsión que podía haber hecho Valve. Se trata de una especie de juego de puzle en primera persona, en el que disponemos de un arma que nos permite abrir portales entre dos paredes de forma que queden comunicadas, lo que permite unas enormes posibilidades a la hora de resolver las pruebas que se nos van planteando.

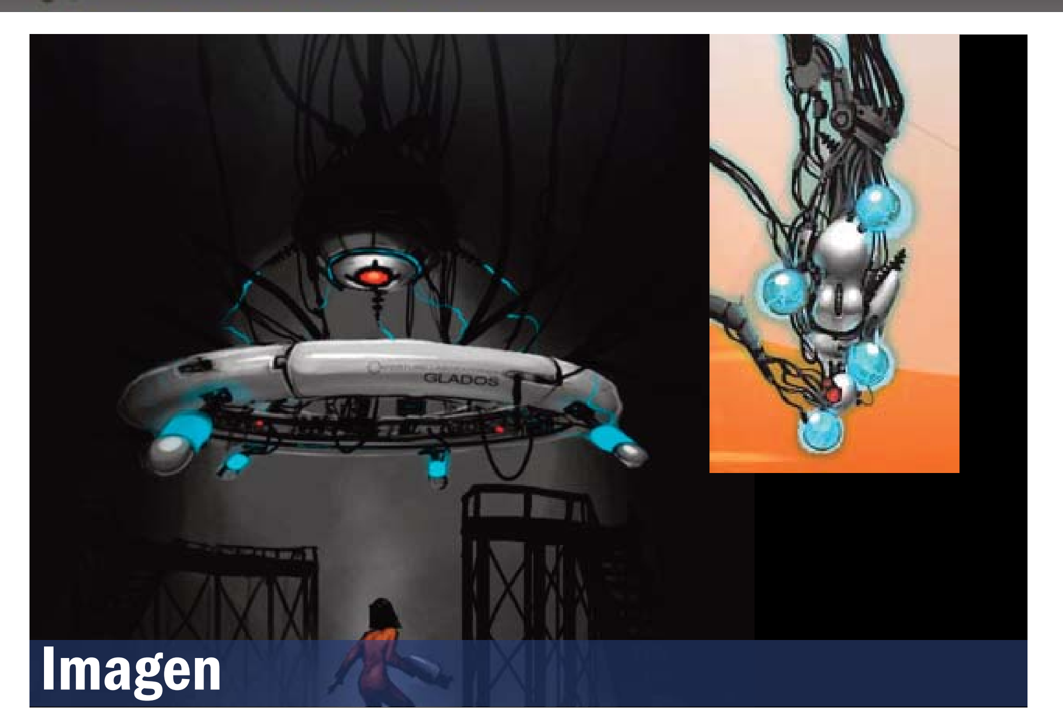
Con solo dos apariciones, es evidente que una iba a ser la primera y otra la última, así que de momento el juego más reciente de GLaDOS es Portal 2, el gran esfuerzo de Valve por convertir el exitoso experimento del primer juego en una producción a lo grande, un exitoso viaje de puzles en primera persona que se ha convertido en una sorprendente obra maestra, tan satisfactoria que ya tiene a montones de fans rezando porque la tercera parte no se demore tanto como la del Half Life.

En cuanto a ventas es complicado dar una una cifra exacta. En todo caso, en esta ocasión es todavía más difícil porque sería cuestionable sumar las ventas de la Orange Box como ventas del primer Portal. Pero para no liarnos vamos a concluir que Portal 2, que colocó algo más de 3 millones de copias entre sus diferentes versiones, ha sido el más exitoso de los dos.

Rareza

Habiendo salido únicamente en Portal y Portal 2, no tenemos mucho de lo que tirar para considerar como rareza, pero me he topado con una cosa llamada PotatoFoolsDay ARG, que es algo así como un juego de realidad alternativa, de estos que emplean como base el mundo real, generando una historia en la que los participantes intervienen. Dos imágenes que Valve ocultó en un vídeo de su canal de Youtube fue lo que dio comienzo a esta peculiar iniciativa.

Fuera de ello y con una trayectoria tan corta no hay mucho más que reseñar. Tal vez con el tiempo esta no sea la única rareza que podamos encontrar en el currículum de GLaDOS.



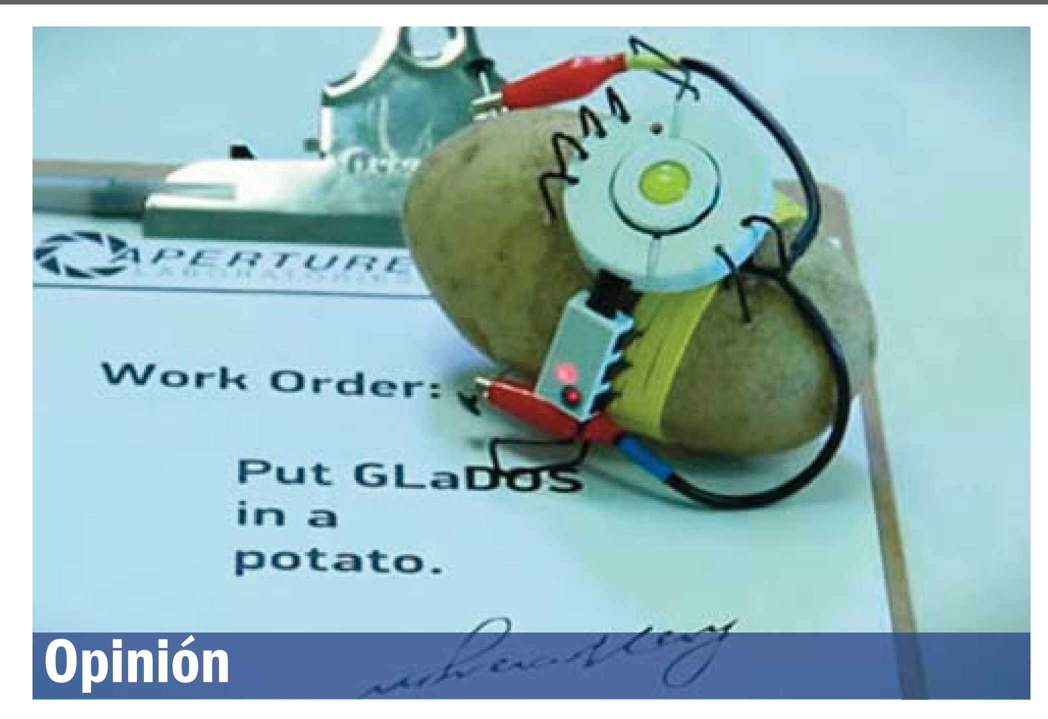
Imagen

Ya desde antes de nacer, GLaDOS sufrió numerosos cambios en su apariencia, pues en Valve dieron muchas vueltas al aspecto externo con el que querían caracterizar a esa Inteligencia Artificial que estaba llamada a convertirse en su nuevo personaje estrella. Uno de sus primeros y más espectaculares diseños es el que podéis ver en la imagen superior, que se trataba de una estructura circular colgada del techo. Finalmente, esta apariencia fue desechada, en buena medida porque se quería que la estructura robótica tuviese una cierta apariencia femenina, y de hecho otro de los proyectos descartados es éste que veis a la derecha, que estaba basado en la famosa pintura El nacimiento de Venus, del pintor renacentista Sandro Boticelli, aunque invertida para que colgara del techo.

Finalmente éstas y otras ideas derivaron en el diseño final, tanto de la primera como de la segunda parte, que aunque sean diferentes conservan una estructura muy semejante. En el primer Portal se trataba de una amplia cámara octogonal, en cuya parte superior estaba colgado el núcleo de la IA, y que se componía de múltiples piezas como podéis comprobar por las imágenes del artículo, incluyendo los característicos núcleos de personalidad. En el segundo Portal hay algunos cambios, derivados del cambio de localización de GLaDOS, pero en principio su aspecto guarda ciertos parecidos al que presentaba en la primera parte, siendo una gran estructura colgada de un techo. Su tercera apariencia, en la que está conectada a una batería de patata, ya no necesita grandes comentarios.

Aficiones

A GLaDOS la pierde la ciencia, así que lo que más le gusta en el mundo es hacer experimentos, y disfruta especialmente si los sujetos de prueba le dan jugo, aunque de una forma curiosa, porque por un lado le encanta que resuelvan sus habitaciones, pero por otro parece que su objetivo fuese hacer una habitación que acabase con el sujeto; o mejor dicho, que sufriese severos daños físicos que luego ella se encargaría de corregir con más experimentos. Supongo que la lógica ilógica de nuestra protagonista estará detrás de eso, pero nos queda bastante claro que su trabajo es su mayor afición. ¿Acaso no hay mayor satisfacción en esta vida que disfrutar con lo que haces?



Opinión

Después de haber jugado a los dos Portal, no puedo menos que felicitar a Valve por haber conseguido crear un personaje icónico de las características de GLaDOS y en una saga tan peculiar y con tanta personalidad como la que nos ocupa. Acaba resultando un personaje totalmente desquiciante, pero si no fuera así no habría logrado su objetivo. GLaDOS está pensada para molestar, para ser recalcitrante, para ser odiada por el jugador. Pero ahí está precisamente su encanto: desde una posición de mala, que puede llegar a no ser tan mala; y de una posición de loca, de personaje destructivo carente de toda lógica (bueno no, es por la ciencia), GLaDOS es el personaje de mayor peso en Portal, poniendo voz donde la protagonista pone silencio, justificando de forma interesante que tengamos que enfrentarnos a semejante sucesión de puzles, dando así sentido a algo que podría ser muy ilógico y totalmente desnaturalizado.

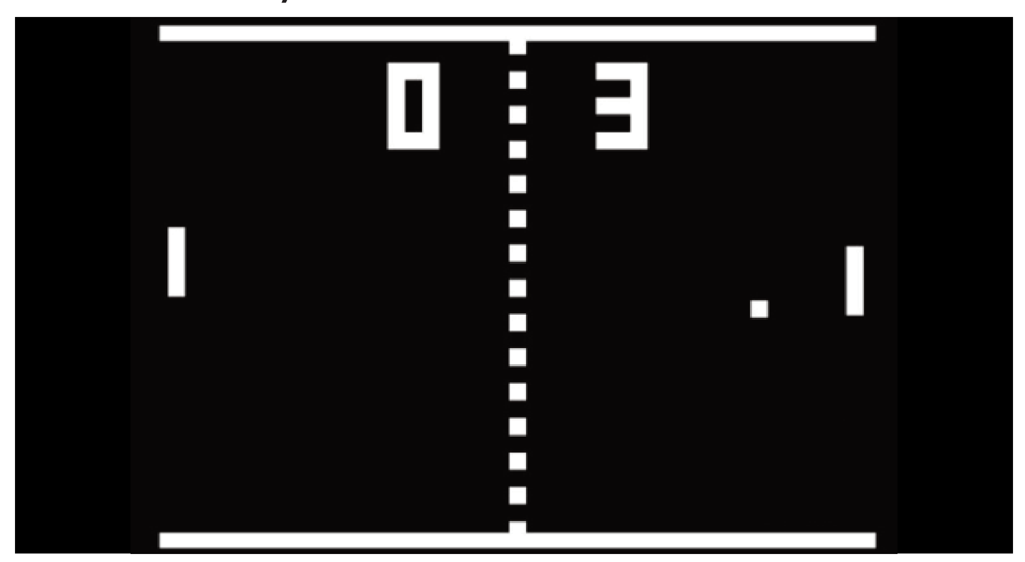
Por eso, puedo decir que no soporto a GLaDOS, que su voz me resulta totalmente cargante, que me parece molesta y tediosa y que pocos momentos hay en los juegos que no esté deseando desconectarla. Y eso es lo bueno, porque seguramente sea la forma en la que Valve quería que la viéramos. Y teniendo en cuenta que sus juegos, especialmente Portal 2, me parecen de lo mejor que hemos podido ver en los últimos tiempos y uno de los juegos por los que con el tiempo, recordaremos a esta generación que parece que ya termina. No puedo menos que felicitar y dar las gracias a Valve por su trabajo y su creación.

Lugar de residencia

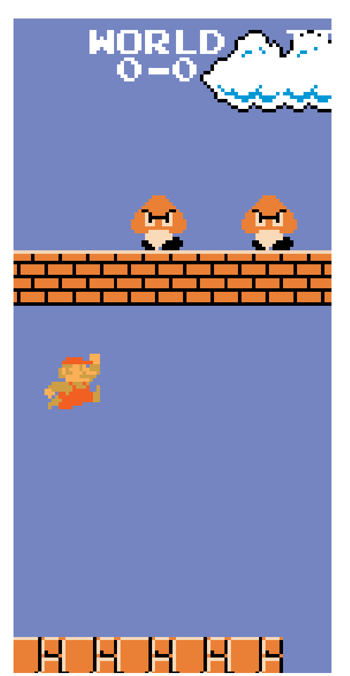
Pues obviamente, Aperture Science, de hecho, estamos ante el primer personaje de nuestra sección que nunca en su trayectoria ha abandonado su lugar de residencia, en el que se siente como pez en el agua, pues todo está adaptado a ella, o mejor dicho ella está diseñada para adaptarse a todo, y de paso ejercer un absoluto control. Son unas enormes instalaciones llenas de cámaras a montones y todas las facilidades para experimentar, investigar y experimentar, así que ¿dónde iba a estar mejor GLaDOS que en casa? Y mas cuando en ella tiene toda la compañía que necesita.

Alfonso Amorin Uzuki
pixfans.com

Una vida, una historia



Aun está casi en pañales si la comparamos con la del cine o la música. Apenas cuenta con algo más de tres décadas a sus espaldas. Pero hoy es la que más dinero mueve en todo el conglomerado audiovisual



La industria del videojuego no ha dejado de crecer desde que nació. Como un pequeño, adorable y regordete bebé, empezó balbuceando con píxeles como puños de grandes y teniendo que usar mucho la imaginación. Es como cuando la vecina de la abuela viene a ver a tu primito y dice, "es clavado a su madre" y tú, lo miras, y ves el mismo parecido entre ellos que entre el Pong y un partido de tenis.

Luego aprendió a gatear y todo el mundo la miraba mientras se le caía la baba. Empezaban a aparecer figuras que parecían personas. Luego comenzó a dar pasitos y a dejar de ver cómo sería de mayor. El colegio lo empezó aprendiendo mucho de todo. Un poco de rol, un poco de plataformas, un poco de aventura gráfica. El problema es que como destacaba por encima de otros alumnos como la industria de las canicas, o la de las chapas de botellas, pues se acabó juntando con los listillos de clase, como la industria del cine, que, aunque un poco mayor, luego se harían inseparables. Vamos, que de chica era una marginada, la pobre.

Durante la primera época lo único que primaba era la diversión. La tecnología por aquel entonces no daba para mucho más



Pasó la primaria y la secundaria sin problemas y se plantó en Bachillerato con flequillo y look “rockero” y empezó a hacer sus pinitos en esto del amor, teniendo sus rolletes en el mundo de la literatura, de los juegos de mesa o incluso del deporte. Empezaba a ser una chica conocida, y siempre se la veía de la mano de cine, aunque los padres y madres siempre prefirieron a la segunda. Videojuegos era una chica demasiado rebelde y destacada y muy preocupada en su apariencia.

Pero su llegada a la universidad comenzó a marcar un antes y un después en su vida. Algunos dicen que fue la fama la que la volvió un poco engreída, que se diluyó en su propia esencia, que quiso ser como otros, o incluso llegar a usurpar su puesto. Otros afirman que fueron las influencias las que la llevaron por caminos equivocados con falsas promesas. Puede que sí, que todo eso tuviese que ver, pero yo creo que hubo otro motivo. Yo creo que, simplemente, creció.
Crecer no es malo, pero puede llegar a ser muy turbulento, y todos los que hemos crecido (y seguimos creciendo) somos conscientes de ello. Lo hemos vivido en nuestras carnes. Hemos intentando ser mejores que nosotros mismos, tratado de llegar a ser cosas que no éramos por el mero hecho de pensar que, de esa forma, seríamos más “guays”, más molones, más divertidos. Y nos olvidábamos de nosotros mismos.

Pero siempre llegaba el batacazo, el encontronazo con la realidad, con esa bofetada que nos pone en nuestro sitio y nos hace volver a plantearnos qué somos, qué queremos ser y cómo lo vamos a hacer.

Quizás nuestra amiga, la industria del videojuego, esté pa-

Títulos como Resident Evil, Silent Hill, Sonic o Final Fantasy han perdido la frescura y la magia que los hicieron grandes. Tras varias entregas anodinas el desgaste se ha hecho más que evidente. Mantienen el nivel técnico fruto de presupuestos mastodónticos. Pero ese algo que antaño los diferenciaba se ha diluido hasta casi desaparecer. La magia se ha perdido por el camino y casi todos repiten la misma técnica de intentar entrar por los ojos antes que por las sensaciones. ¿El resultado? Cada uno tiene ejemplos



sando por lo mismo. La vemos continuamente buscando su identidad de diversas maneras. Intentando ser más irónica, más realista, más sorprendente, más impactante, más agresiva, más visceral, más profunda… En definitiva, más "todo". Quiere llegar a cotas a las que nunca ha llegado. Quiere impresionar.

Esto estaría perfecto si lo hiciese sin olvidarse de una cosa que sólo los niños parecen recordar: que el camino también tiene que ser divertido. Jugar en el coche al "veo veo", vivir aventuras mientras los padres descansan antes de seguir la ruta; hacerlo, simple y llanamente, porque es divertido.

Parece que esa esencia se ha ido perdiendo con los años. Ya no se hacen los juegos porque es divertido, porque me apetece hacerlos. Hoy día, y cada vez con más frecuencia, los videojuegos se hacen porque "deben hacerse", y "deben hacerse más y mejor que antes".

Y cuando algo se hace por deber se nota, y acaba resultando estar muy por debajo de lo que todos esperamos. Su esencia se va diluyendo en el contenido que pretende ser más "lo que sea", a costa de perder su identidad. Lo vemos continuamente con grandes juegos que en su día nos sorprendieron y que hoy no son más que la sombra de lo que llegaron a ser.

Si queréis ejemplos, no tenemos más que ver a Final Fantasy y su tan conocida historia. Un juego que se hizo sin trabas, sin ideas comerciales, sin necesidades, que sólo fue hecho con ilusión, acabó llegando al corazón de cientos de miles de personas. Sin embargo, poco a poco, su identidad se ha ido perdiendo con el paso de los años porque "debe" evolucionar y ser mejor, sólo porque creía que así, molaría más.

Resident Evil, Sonic, Silent Hill, MoH, Mass Effect, Devil May Cry, Final Fantasy, Diablo, Duke Nukem, Mario… son todos juegos que intentan llegar a ser cosas y que, muchas veces no lo consiguen. Todos ellos tienen algo en común y es que son juegos que, supuestamente (tampoco vamos a contradecirlo) nos deben de sorprender porque son lo más en "algo". Son los juegos de la etapa universitaria de nuestra amiga, industria del videojuego. Son juegos comerciales.

Sin embargo, a veces algo destaca entre los demás. Algo que pertenece a esta industria

Cuando te enfrascas en desarrollos por obligación, se nota. Se pierde la frescura y la calidad queda en entredicho



pero que no llega a ser exactamente la misma chica de universidad un poco perdida en su camino sino que es esa parte de nuestra amiga que se resiste a crecer de esa forma. Que quiere disfrutar del camino, del desarrollo. Que, solo quiere divertirse.

Algunos les llaman juegos “indies”, o de bajo presupuesto. Otras veces se trata, simplemente, de nuevas ideas. Son pequeños niños dentro de un potencial adulto que no sabe cómo crecer… o quizás, un pequeño adulto que ya creció y encontró un nuevo camino que cree que debe seguir. ¿Quién sabe?

La industria del videojuego no está para nada asentada, y mucho menos es madura. Aún tiene mucho que aprender de todo, al igual que nosotros. Tiene que intentar recordar cuál fue la ilusión de su infancia, por qué hacía las cosas. La palabra “jugar” no debe de dejar de ser un sinónimo de disfrutar. La diversión fue la base de todo esto y un referente que nunca debe perder.

Evidentemente, el mundo en el que nos movemos hace que la visión comercial sea importante y haya que tenerla en cuenta pero siempre nos quedan esos proyectos que, por apenas unos euros, nos dan ese toque de alegría que buscamos cuando jugamos. Esas ideas que se convierten en realidad gracias al apoyo de todos, y con el simple esfuerzo de ilusionar.

Aún queda mucho camino por recorrer, y quizás le quede un buen batacazo por pegarse a nuestra amiga, pero nadie escarmienta de cabeza ajena. Quizás debamos ver cómo ella misma se cae por su propio ego para luego levantarse con nuevas ideas para volver, ahora sí, a sorprendernos con lo que siempre fue y debería de ser.

Duke Nukem Forever es el claro ejemplo de desarrollo por obligación. Después de casi una década desde que fuera anunciado por primera vez, mucho se especuló sobre su cancelación definitiva. Durante años no supimos absolutamente nada de él salvo un pequeño teaser que se publicó sin previo aviso y que pilló por sorpresa a todo el mundo. Al final el juego llegó al mercado. No pasará a la historia. Duke se despidió con un título totalmente prescindible

karibdys
guiltybit.com

¡Friki!



Me llamo Andrés, también conocido como Nukem, y soy un friki de los videojuegos. No pretendo ocultarlo, ni me molesta que me lo llamen, ¿por qué habría de hacerlo? Ni es un insulto ni es mentira. Hoy quiero hablaros de mí, como jugador y como persona



Ya desde bien pequeño he ido creciendo con esa palabra resonando con un eco incesante en mi oído. Que si me gustaba dibujar estilo manga, que si me gustaban los cómics, que si jugaba a videojuegos... Porque sí, a mis 8 años ya poseía un buen PC en mi habitación (cuando no era tan común) con un maravilloso, vasto y desprotegido acceso a internet (solo truncado por el malvado control parental) y un precioso Duke Nukem 3D que disfruté durante largas horas.

Quizás muchos os sorprenderéis, pero aunque haya jugado toda mi vida a videojuegos con una violencia bastante explícita, no soy un ser sin corazón y sin remordimientos y, aunque resulte difícil de creer, ¡no disfruto con el sufrimiento ajeno!

No os culpo por tomarme a broma. Como todos sabemos, la mayoría de jugadores de Call Of Duty sueñan con que sus mejores partidas fueran reales y poder disfrutar de una bala entrando suavemente por la frente del enemigo y deleitarse en haber sesgado una vida. Y los que leemos Bleach, en realidad somos Samurais reprimidos que esperamos para que nos llegue la katana que pedimos por internet para salir a la calle para hacer unos cortes de pelo. Por desgracia esta es opinión que se tiene de nosotros, los fans de los videojuegos.

Y en realidad sí, me molesta que me llamen "friki" con esa expresión de desprecio que parece inevitable despertar en los



rostros ajenos... ¿Soy yo peor persona por gustarme lo que me gusta? Para abrir un poco el tema del texto, voy a poner un ejemplo que, aunque ya está bastante usado, no pierde eficacia ni deja de tener más razón:
¿Por qué a mí, que compro un juego al mes más o menos, llevo algunas camisetas con motivos de videojuegos y compro la maravillosa edición física de Games Tribune -*introducida la cuña publicitaria de rigor* y educación-, me llaman friki? Y a aquel chaval, orgullo de la familia, apuntado a un club de futbol, que compra diariamente sus periódicos deportivos, renueva anualmente su equipación del Barça y la selección Española y saca entradas para todos los partidos que puede, ¿es algo "normal"?

¿Por qué un salón del manga hasta arriba de chavales disfrazados comiendo ramen en el césped y riéndose es un montón de frikis y miles de personas pitando, gritando (y en ocasiones contadas sobre pasándose un poco) son unos ardientes apasionados de un noble deporte defendiendo sus creencias?

La cosa es más sencilla de lo que parece: el "miedo" a lo desconocido. Al igual que siempre ha pasado con cada nueva innovación que se ha ido introduciendo a lo largo de la historia, ahora la cultura audiovisual más novedosa como es el manga, anime, videojuegos y demás "frikadas" es rechazada por el populacho, al igual que a principios del siglo XX la gente decía que "eso del cine es una chorrada". Ahora tendremos que aguantar con cosas como que se acuse a los videojuegos y al manganime como la causa de... ¡matanzas! en los más extremos casos.

Resumir juegos como Call of Duty a la simple ecuacion de matar y matar es demasiado simplista y demagogo. Transcurre una guerra. Y si tomamos partido en uno de los dos bandos, lo lógico es pensar que vamos a acabar con el enemigo con algo más que bonitas palabras. Pero de ahí a estigmatizar su fórmula, demonizarla y hacer creer a la opinión pública que lo único que ofrecen los juegos hoy en día son asesinos, violadores, maltratadores y descerebrados, va un trecho muy largo

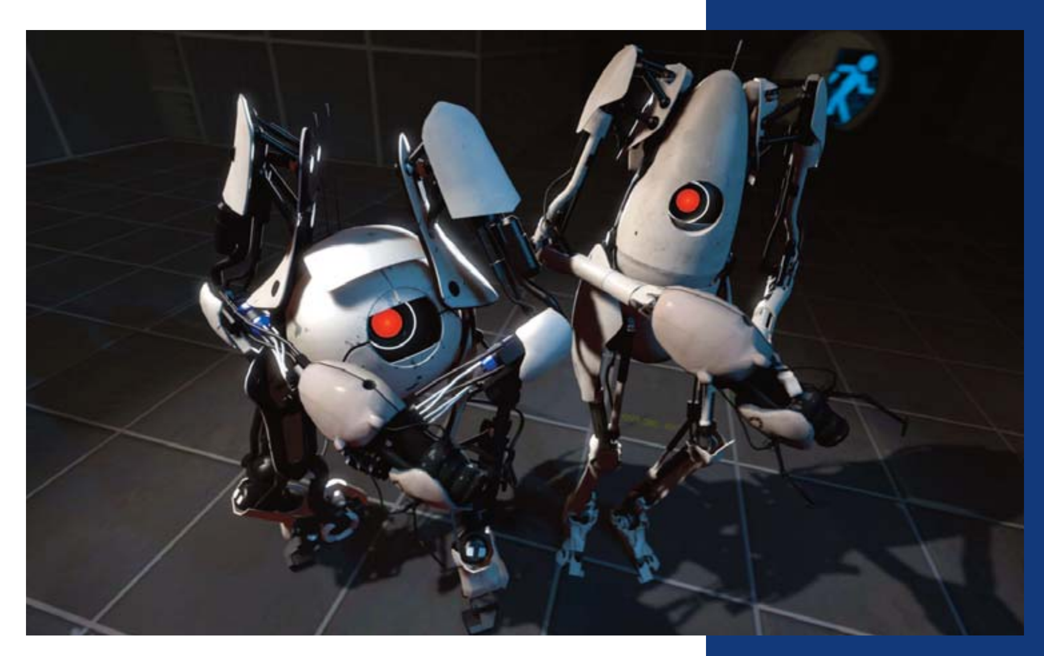


Que si el asesino fue un día a casa de su cuñado y el vecino le invitó a cenar una pizza de pepperonni y después se echaron unas partidas al cooperativo Battlefield. Que si el tipo tenía el platino del Uncharted 3 que se hizo en una tarde papeandose una cuatro quesos, que si se había sacado el prestigio y fardaba de ello con un bonito emblema de una Prosciutto... pues está claro, los videojuegos lo han convertido en una malvada máquina de matar...pero...espera... ¡todos los asesinos comían pizza! Esos malditos engullidores de comida italiana, ¡deberían encarcelarlos a todos! Obviamente nunca veremos eso en un periódico o telediario, porque es tan ridículo decir que comer pizza te hace pizzero que decir que un videojuego te hace ser un asesino.

Por otra parte, podemos observar muestra de una hipocresía descarada diariamente con cadenas que no se molestan en censurar sus programas donde se observan a sujetos dando una imagen maleducada, descarada y pasota, usando un lenguaje dudoso y en plena tarde, cuando nuestros pequeños están viendo la televisión. Por no hablar de que los videojuegos tienen un código que indica claramente a quien va dirigido ese juego, y que se aplica más de lo que creemos muchos, pero que los verdaderos responsables de lo que juegan sus hijos son sus padres: que no le venden un God Of War a un chavalín de 7 años si no va su padre al lado.

Los ejemplos más descarados que he podido ver, se dieron a la hora de comer, en ambos casos viendo el telediario de la misma cadena. En el primer caso, pusieron una noticia que trataba el lanzamiento de GTA IV.No dejé de sorprenderme por haber visto como se hacía una publicidad tan descarada de un videojuego, pero mi humor cambió rápidamente en cuanto vi el tono de la noticia. Aunque son características que todos reconocemos a un Grand Theft Auto, el presentador no tardó en criticar duramente la violencia de la saga y diciendo con bastante mala cara, que la trama estaba llena de sexo, drogas y rock n' roll (pero rock del malo, ese que parece que te eructan en la oreja y te hace antisocial, cáptese la ironía). Por supuesto, no pudo desaprovechar la oportunidad de hablar sobre algunos casos de acoso, violencia callejera y otros delitos supuestamente inspirados en la saga. Maldita sea, casi me hace sentir mala persona.

El segundo caso aconteció hace unos meses, cuando la misma cadena empezaba a emitir cierta serie +18, de esas que



tanto le gustan a la HBO. En la noticia no solo se decía con un orgullo excesivo que la serie tenía sexo y violencia como maravillosas bazas, sino que no hubo reparos en poner imágenes bastante explícitas sobre los mismos temas. Temas estigmatizados en los videojuegos. ¿Coherencia?

Por suerte todo va evolucionando. Las consolas, televisores y ordenadores comienzan a tener cada vez más controles parentales más serios y regulables. Las convenciones de manganime se van convirtiendo en algo casi obligado para cada región (incluso se anuncia con orgullo) y mi madre me ha dado como caso perdido y ya no me llama friki y solo me llama ya para cenar.

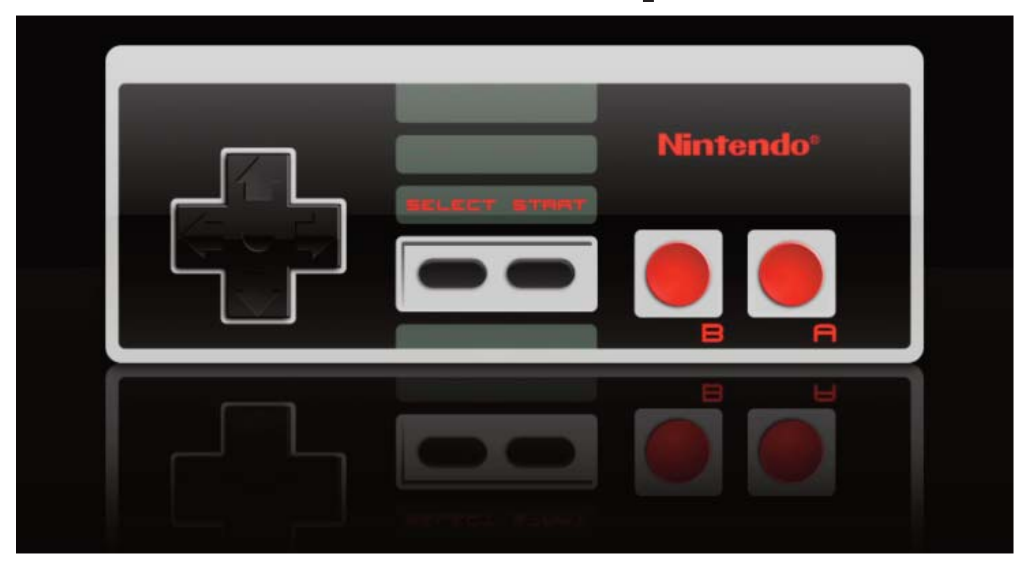
Yo tengo un sueño en el que un día, en las verdes praderas de Frontera del Caspio, los hijos de los antiguos gamers y los hijos de los antiguos criticadores del videojuego, se puedan sentar juntos a la mesa de la Lan Party de turno, a matarse entre ellos (en Battlefield), como buenos hermanos. Sueño que un día, incluso en el multiplayer de Call Of Duty, un multiplayer que se sofoca con el calor de los camperos y de los hacks, se convertirá en un oasis de libertad. Ese día en el que los juegos se consideren como lo que son: historias. Historias hermosas que nos enfadan y nos hacen gritar pero nos emocionan, nos hacen reír hasta que no podemos más.

Y sobre todo que no se os olvide: una cosa es ser gamer y buena persona, y otra cosa es ser tonto. Nada de poner la otra mejilla, porque , amigos, si os la juegan recordad: **ABAJO, DIAGONAL, DERECHA, PUÑETAZO Y... ¡HADOUKEN!** Porque sí, uno es friki. Y no lo niego.

Que la prensa no especializada tiende al titular fácil aunque esté basado en la nada más absoluta es algo que no debería sorprender a nadie. Juegos como Minecraft o Portal para nada cuentan con contenido violento. ¿Ha habido alguna alusión a este hecho en los medios generalistas? La respuesta es no. Hay juegos que pueden ser didácticos pero que se presentan estigmatizados por la globallidad de los medios y demonizados aun sin merecerlo

andrés *nukem*
proyecto cromatic

Cuando fuimos ciberpunks



Los 80 fueron en muchos aspectos una época clave en diversas manifestaciones culturales. La música, el cine o el comic deben grandes tendencias y obras a estos años de gran creatividad, sin embargo la industria del videojuego le debe aún mucho más

Incluso entre los gamers más viejunos, hablar del año 82 es retroceder a la prehistoria. Por aquella época nos movíamos en un mundo analógico en el cual la televisión emitía dos canales, la idea más cercana a un teléfono móvil que se podía concebir era un Walkie-Talkie y disponer de un ordenador que facilitara todas las respuestas con solo teclear un nombre era algo exclusivo de las películas. Por aquella época en España los más peques estaban enganchados a una serie de animación en la que una naranja vestida con la indumentaria de la selección española de fútbol se veía envuelta en increíbles aventuras acompañado de sus inseparables amigos, un limón con cara de inocente y un robot que tenía la capacidad de alargar sus extremidades cuando se colocaba debajo de una portería, parecían tiempos ingenuos y de alguna manera felices.

Sin embargo, si somos estrictos y rigurosos los ochenta vendrían a ser en el ámbito de los videojuegos el equivalente al mundo grecolatino en la historia universal. Aquella década supuso un momento donde se cimentaron las bases arquetípicas que configuran la actual cultura gamer.

Para entender cuáles son esas bases a las que hacemos referencia debemos hablar sobre aspectos tan esenciales como el nacimiento del arcade, sin lugar a duda en este sentido hay un año, el 85 y un título Super Mario Bros, a partir del cual se puede hablar con propiedad de un antes y después en la evolución del videojuego, sin duda esta fecha vendría a suponer el desenlace natural a todo un recorrido iniciado años antes con títulos míticos de las recreativas como Pac-Man, Donkey Kong o el Space Invaders, si comparamos por ejemplo este último título creado en 1978 con Super Mario, podemos comprobar que en un espacio de ape-

El título que lo marcó todo fue Super Mario Bros. Desde aquel mismo momento el mundo de los videojuegos cambió para siempre



nas siete años se paso de propuestas absolutamente básicas pero increíblemente funcionales, a tener multitud de diferentes pantallas, situaciones, escenarios e interacciones, es difícil definir la sensación que podía experimentar un jugador de la época al descubrir el nuevo mundo que se le venía encima. Otro aspecto esencial de este momento es la proliferación de las desarrolladoras, desde que Atari, iniciara el camino en los 70, Japón se convierte en el centro del mundo (plaza que por cierto nunca abandonó del todo) y entonces antiguas empresas que habían centrado su actividad en negocios tan variopintos como la fabricación de Juke Box (Konami) o los juegos de mesa (Nintendo), ven en el emergente mundo del videojuego el camino adecuado para impulsar sus industrias, estos gigantes irrumpieron sin oposición alguna dentro del mercado europeo, pero esta situación pronto cambiaría con la creación de la mítica compañía Ocean (1983). Asentada en el Reino Unido, la firma se convertiría en el gran gigante de los videojuegos del continente europeo gracias a dos aspectos claves, la adquisición de Imagine, y el convenio con Konami que le permitía adaptar las recreativas de la casa nipona a versiones para ordenadores de sobremesa, en España contábamos con ERBE software cuya importancia radicaba sobre todo en su faceta como distribuidora más que como desarrolladora. Otra cuestión fundamental que no podemos olvidar, fue un primitivo aunque bien asentado fenómeno del intercambio que utilizaba las publicaciones especializadas de la época como espacio de encuentro; los más nostálgicos recordaran con ca-

El impacto de los 8bits en una sociedad como la española fue brutal. Comenzaron a gestarse reuniones a medio camino entre lo social y lo clandestino, permitían debatir, compartir y aprender de los demás alrededor de los ordenadores de 8bits y las grabadoras de casettes. Además, en una época donde Internet aun era algo totalmente inaccesible, las secciones de correspondencia de las publicaciones de la época permitían compartir y difundir códigos que de otra forma hubieran sido imposibles



riño aquellas secciones de correspondencia, que a modo de foros eran utilizado por los usuarios más avanzados que desinteresadamente mandaban sus comandos en lenguaje basic para compartirlos con el resto de lectores. De esta forma en una era previa a Internet y muy anterior a las redes sociales revistas como Micromanía o Microhobby se convertían en espacio de encuentro virtual entre la afiliación gamer de aquel momento.

Sin embargo, todos estos aspectos aisladamente carecerían de relevancia si no fuera porque son elementos constituyentes de una realidad global más intangible, pero al mismo tiempo mucho más solida: hablamos del sentimiento de comunidad.

Y es que ciertamente si algo inauguran los ochenta en el mundo del videojuego es el sentimiento de que había surgido una nueva forma de entretenimiento que radicaba su fuerza en lo novedad, y en la posibilidad de cambio, cambio en la manera de concebir el tiempo libre y cambio en la manera de interactuar con nuestras amistades. Los cuartos de muchos hogares se convirtieron en centros de operaciones, donde reinaba una atmosfera festiva en torno a un escenario de engendros electrónicos, periféricos y cintas de cassete. Un hito fundacional fue la salida al mercado del Spectrum FX en abril del ya citado año 82.

Con su reducido tamaño comparable al de una tableta de chocolate y su atractivo precio, este coqueto equipo entro de manera masiva en los hogares de nuestro país, democratizando el uso del ordenador personal doméstico y convirtiendo el negocio de la informática en una industria de consumo masivo tal y como hiciera el Commodore 64 en EE.UU. Pero más allá de ello la relevancia de este ordenador se cimentó en el hecho de que se hiciera necesaria una gran producción de software y hardware específico para el dispositivo. La computadora se había transformado de repente en mobiliario familiar acarreando unas implicaciones sociológicas de gran calado; para empezar se cambió en pocos años el imaginario de nuestras vidas, innovaciones como el video, el cassete y las primitivas consolas traían una nueva significación de la tecnología como elemento lúdico y accesible de uso corriente en la cotidianidad del día a día, la infancia crecía adscrita a una nueva realidad transformada, en la cual, el largo recorrido las teorías cibernéticas parecía haber llegado a su culmen, es este el punto determinante de nuestra reflexión; si en el momento actual empleamos el tér-



mino “nativos digitales”, el de aquella generación de nuevos infantes que empezaban a conocer la vida en los primeros ochenta bien podía haber sido el de “nativos cibernéticos”, a ello debemos sumarle el hecho de que la corriente de pensamiento oficial que empieza a florecer en esta época es la posmodernidad, (entendida esta como una concepción fragmentaria de la cultura)

Todo esto nos devuelve a la figura icónica del Spectrum FX reinando en los cuartos de los adolescentes de los ochenta, aquel aparato que precisaba del uso de periféricos que generalmente venían a ser elementos que ya se encontraban descartados de todo uso, como pequeños y anticuados reproductores de cassette que se utilizaban como lectores o el arrinconado televisor en blanco y negro cumpliendo la función de monitor en el que habían de acontecer las aventuras en dos dimensiones.

Todo aquello otorgaba a la época una magia especial, al convertir a la postre al pequeño ordenador personal en un engendro mecánico con múltiples apéndices electrónicos, no parece casual que en esos mismos años estallara el movimiento ciberpunk como forma de prolongación estética de la postmodernidad, es particularmente en la obra fundacional del movimiento “Neuromante” de William Gibson donde es mucho más patente el mensaje de que la tecnología dominaría nuestra existencia como una parte más de nuestra propia anatomía y también de nosotros mismos; al fin y al cabo este movimiento no hacía más que recoger la sensibilidad de una época donde cyborgs, tecnología y virtualidad copaban nuestro imaginario, una época donde fuimos ciberpunks jugando aventuras en ocho bites.

La salida de Commodore64 al mercado americano supuso un boom social y de consumo. La computadora se habia transformado en parte del mobiliario familiar. Junto a Spectrum FX, su software y tecnología democratizaron un sector y unos servicios impensables años atrás. No solo cualquiera podía consumir los programas que en ellos se ejecutaban, sino que muchos además eran capaz de realizar sus propias creaciones para que otros las disfrutaran

juan manuel cabañas
monotemáticosfm

Remember: Aackosoft



Hace poco, mi amigo y sin embargo compañero Spidey desempolvó una de sus cajas de viejas cintas de cassette -bueno, lo de desempolvar es absolutamente literal, cof, cof- y me regaló un juego que tenía repetido. Su nombre era Moonrider, para MSX

Y este Moonrider nos invitaba a un curioso viaje, según la leyenda que rezaba en la parte trasera del estuche, decía algo así como: "Debe presentar batalla a través de todo el recorrido en un hostil escenario de una lejana luna inhabitada sedienta de sangre". Ya en este punto, uno podría desconfiar de lo que podía encontrarse en el interior de este videojuego. ¿Cómo diablos puede tener tanta sed de sangre si la luna no está habitada? ¿Os imagináis como yo a la luna con una boca incipiente cargada de colmillos, como si fuera un Pac-Man mutante?

En cualquier caso, Aackosoft era una compañía holandesa -que en muchas ocasiones utilizaba directamente un nombre alternativo, Eaglesoft- especializando dicha denominación para agrupar videojuegos inspirados en otros títulos de relativo éxito, y valga el verbo inspirar como un eufemismo de los más grandes que uno pueda utilizar.

La mayoría de títulos eran programados para MSX, y nosotros, aquí en España, accedíamos a ellos dentro de sellos de colección como el "CLASSICS", en cualquier caso, siempre bajo el sello budget. Por tanto, teníamos las letras B de Budget y la de Barato; la B de Bueno ya era más difícil de conseguir.

Eran fácilmente reconocibles, puesto que su loader -la rutina de carga del código del programa- siempre tenía una peculiaridad; la pantalla principal de carga nos ofrecía un misterioso paisaje con una enorme luna, un camino hacia el horizonte y un degradado de azules, con el título correspondiente custodiado por un águila roja, en clara alusión al nombre de este particular sello. En ese momento la carga se pausaba por momentos, mientras que debajo de la pantalla aparecía una marquesina de texto con información sobre la compañía y otros juegos publicados.

Si bien esta peculiar manera de procesar los datos grabados en la cinta era un mero detalle anecdótico, existían otros patrones que cumplían a rajatabla sus videojuegos. Por un lado, el ya comentado de ser una especie de clon aumentado de juegos de otras compañías, y por otro la capacidad de incorporar speechs digitalizados. Yo diría



más: eran las voces digitalizadas que sonaban de forma más nítida en nuestro MSX, al menos así lo recuerdo. Y sin entretenerme más, paso a comentar algunos de los que más sonaron en su época.

Moon Rider (1986)

El primer título, realizado por Dave Aron, es el que previamente he comentado, y en su día me harté de jugar en mi Spectravideo MSX, puesto que resultaba bastante divertido. Era una prueba fehaciente de que, a pesar de que la idea estuviera más que manida, se podía realizar un programa de sencilla mecánica que te mantuviera enganchado un buen puñado de horas.

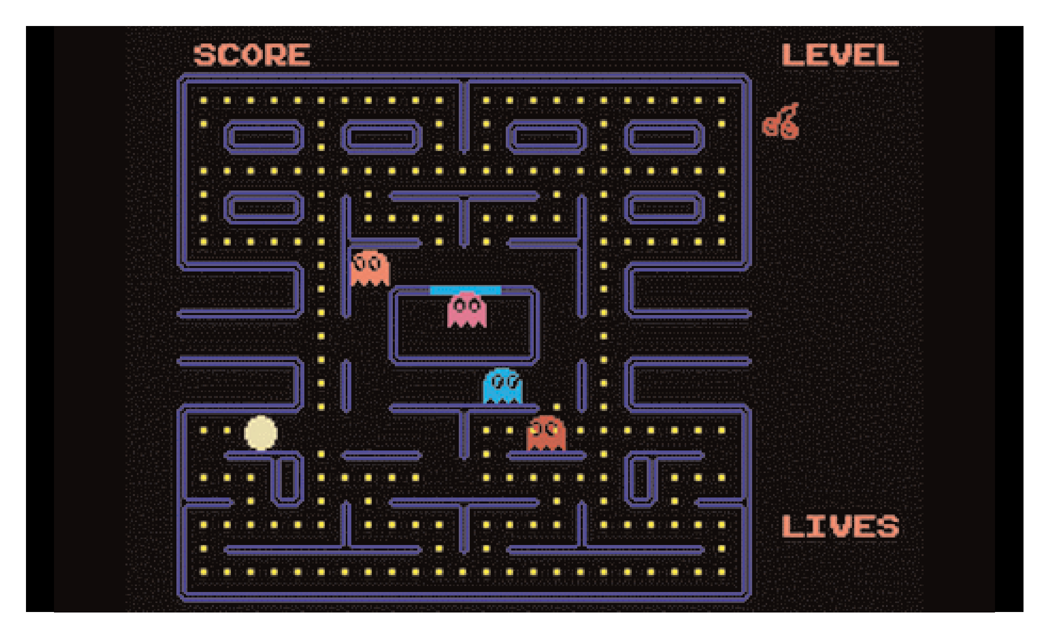
En este caso manejábamos a un coqueto vehículo lunar de color negro, equipado con dos tipos de disparos, hacia arriba en el eje vertical y hacia delante en el eje horizontal. Lo de "luna inhabitada" resultaba ser un engaño que ni los políticos de hoy día, ya que existían seres hostiles indescriptibles que nos atacaban y que, con sus disparos, abrían cráteres en la luna, con una mala leche que ya quisiera para sí Pepe.

Impagable tanto el "Are you ready to go? Bon Voyage" como el "Game Over" digitalizados, con pasmosa claridad, y el horrible fondo de tonalidad magenta utilizado.

Jet Bomber (1985)

En este caso estamos ante un shoot'em-up programado por un tal Steve Course, lanzado directamente con el sello Aackosoft para MSX. Otro juego tremendamente aprovechable, de jugabilidad muy directa y con cierta variedad en sus niveles. Manejábamos un avión que se adentraba en peligrosos terrenos plagados de torretas antiaéreas, cazas multicolor

Si Galaxian fue copypasteado por Aackosoft, su tío Space Invaders no podía ser menos. Space Busters, ni siquiera el título era un dechado de inventiva, rememorando de forma alarmante al original. Al menos, el programador cambiaba, y estaba acreditado como Ben Kokx. El resto del juego era una burda copia de uno de los juegos más copiados de la historia del género. En España también lo hacíamos, aunque al menos se intentaba dotarlo de personalidad y no dejarlo en un simple y anodino clon



dedicados a eliminarnos, pasajes donde bombardeábamos de arriba a abajo en lugar de disparar hacia delante, y un Final Boss llamado "Base Rebelde", una especie de tanque que imponía bastante.

Por supuesto, su inspiración fue el mítico Zaxxon de SEGA, manteniéndose tanto la perspectiva isométrica como la posibilidad de controlar el nivel de altitud de nuestra aeronave, algo que aumentaba la dificultad del juego hasta suponer un reto considerable. Lo cutre del juego llegaba en su banda sonora, un ripeo brutal de la fanfarria de Star Wars. Como curiosidad, fue la primera vez que escuché esta melodía, con unos siete años, antes de haber visto ninguna película de la saga. En los créditos del juego aparecía un tal "Lex Luthor" como el autor de la melodía, en una especie de crossover bizarro.

Oh Shit! (1984)

Steve Course vuelve por sus fueros, con uno de los títulos más conocidos -dentro de lo que cabe, por supuesto- de Aackosoft. Esto sí que era un auténtico copy-paste, en este caso del Pac-Man. En otros juegos, el programador solía añadir algunos detalles que enriquecían de una u otra forma el juego para darle cierta personalidad, pero aquí teníamos al juego primigenio del comecocos tal cual.

Bueno vale, los fantasmas se llamaban de distinta forma. Según la pantalla inicial del juego, sus nombres atendían a Joey, Paul, Willy y Frankie. Según las instrucciones de juego, estábamos ante el único y genuino clásico arcade. Ya. Come vitaminas, vigila a los fantasmas, cruza el laberinto y... ¡¡¡OH, SHIT!!!

Es por esta expresión por lo que se recuerda a este juego, ya que la voz digitalizada que exclamaba lo que en nuestro idioma sería "Oh, Mierda" era brutal y sonaba cuando nos mataban. Como curiosidad, para Commodore 64 salió una versión mucho más suavizada, denominada "Oh, No". La censura, amigos. La censura.

Robot Wars (1986)

Otro de los clones fusilados de cabo a rabo, en este caso desde el famoso Berzerk, arcade de Atari de 1980, y uno de los primeros juegos en los que se crearon auténticas competiciones de High Score. El juego poseía una gran cantidad de pantallas laberínticas de las que teníamos que escapar, eliminando a los robots que nos topábamos por el camino.

En el original, de vez en cuando aparecía en pantalla el famoso "Evil Otto", básicamente una carita rechoncha de color amarillo que, botando y botando, nos perseguía de forma inexorable, siendo nuestra única



opción escapar. Aquí se clonó de forma despiadada. Como curiosidad, estamos ante un juego que optó por inspirarse en uno de los primeros arcade que ofrecía un amplio abanico de voces digitalizadas. Seis años después, lógicamente, el juego ya estaba desfasado.

Boom! (1985)

El todoterreno Steve Course volvía a deleitarnos con una explosión de originalidad y frescura. Al menos a la hora de escoger el título del videojuego, porque el resto era clavadito a Galaxian de Namco. Quizá la portada fuera también digna de destacar, puesto que se mostraba un inmenso océano en una terrorífica noche, con la única iluminación que otorgaba una amenazadora explosión en el horizonte. Perfectamente descriptiva de la onomatopeya del título. Todo vale para enganchar al ingenuo comprador.

Hopper (1983)

Una vez más, Course adapta con moderado acierto una recreativa tan jugada como Frogger; en este caso, la rana se llama Hopper, siendo un primo lejano de la protagonista, pero igualmente tenía sus mismos instintos suicidas. El desarrollo del juego era absolutamente idéntico, tanto a la hora de cruzar la carretera plagada de coches, como la segunda con troncos y hojas en los que apoyarse.

Snake It (1986)

Una decente adaptación de la mecánica del famoso juego de la serpiente, que se originó diez años antes del lanzamiento de este juego con el Blockade de Gremlin. Este Snake It contaba con sus voces digitalizadas correspondientes -nos daban la bienvenida a Snake It de forma efusiva-, laberintos con distintas estructuras, setas envenenadas y una serpiente de color azul con una cara muy entrañable.

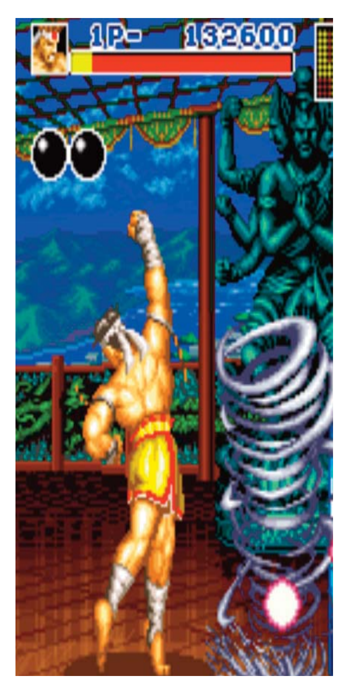
Si bien me dejo algún título en el tintero, como el nefasto Mazes Unlimited, un comecocos bizarro donde los haya, Scentipede, Panique (clon del Space Panic) o Fuzzball (copiando al bueno de Q*Bert), creo que ha quedado claro que en aquellos tiempos, muchos se aprovechaban para lanzar juegos a bajo precio que pudieran tener cierto tirón al parecerse a las recreativas más jugadas de la época. Otra cosa es que el resultado cumpliera un mínimo de calidad

jesús relinque *pedja*
elpixeblogdepedja.com

Equilibrium



Uno de los mensajes más directos que recibe una persona cuando inicia su andadura como jugador, es el de velar por la supervivencia del personaje o avatar que controla. Es algo que se acepta con naturalidad y además está normalizado



Mantener con vida el avatar es fundamental para seguir jugando. Claro que para ello, deberemos contar con ciertas herramientas que nos permitan alcanzar este objetivo. Así, en el planteamiento más básico de **Super Mario Bros**. (*Nintendo, 1985*) sabemos que cualquier contacto con un enemigo nos penaliza con una vida menos, y nuestra forma de evitarlo es esquivando a los enemigos a base de saltos o eliminándolos ejecutando un salto sobre su cabeza. Por tanto, Mario se defiende atacando en la mayoría de sus acciones, **por lo que los conceptos ataque y defensa se fusionan en uno.**

Siguiendo en la línea de estos conceptos, encontramos en el género de los juegos de lucha su máxima representación. No obstante, en los primeros pasos de este género se apostó más por un jugabilidad centrada en el ataque, obviando la defensa. En **Warrior** (*Cinematronics, 1979*) – primer videojuego de lucha de la historia - el concepto defensa se diluye como tal, siendo el desplazamiento la única forma de evitar el ataque rival. Algo paradójico si hablamos de juegos de lucha y que afortunadamente mejoró sustancialmente **Karate Champ** (*Technos Japan, 1984*) **al incorporar por primera vez el concepto defensa como la acción de detener con alguna parte de nuestra masa pixelada, un ataque rival.** Ese concepto revolucionario pasó desapercibido para muchos, ya que el tedio se



apoderaba del jugador al comprobar la lentitud que emanaba el avatar al ejecutar el novedoso movimiento de defensa. A pesar de lo mal implementado del movimiento, la primera piedra ya estaba puesta y fue **Urban Champion** (*Nintendo, 1985*) quién aceptó el reto e intentó mejorar el sistema defensivo, añadiendo la componente evasión justo cuando el rival golpeaba. Por tanto, **además de bloquear ataques directos, también podíamos esquivarlos**. Nuevamente, la implantación no está a la altura de la intención, provocando que *Urban Champion* sea recordado como uno de los peores juegos de Nintendo.

Si buscamos un referente más próximo, encontramos en **Street Fighter II** (*Capcom, 1991*) el paradigma de los juegos de lucha en 2D. A pesar de lo que ha representado la propuesta de Capcom para el sector, si nos centramos en la defensa como concepto, no andamos muy lejos de la simplicidad de Karate Champ. Por tanto, nuevamente, el jugador, en su afán de supervivencia, entiende que **la mejor opción es atacar**, ya que dedicarse a detener golpes queda como un recurso a la par que lejos de una estrategia. Paralelamente al éxito de Capcom, **Fatal Fury: King of Fighters** (*SNK, 1991*) tecnifica y evoluciona el concepto defensa hacia una estrategia con base sólida, **invitando al jugador a experimentar con la profundidad del escenario para esquivar y contragolpear de forma efectiva**. Bajo el término 'sidestep' es **Virtua Fighter 3** (*Sega - AM2, 1996*) quién populariza esta nueva variedad en concepto defensivo, obligando a cualquier propuesta posterior a pivotar sobre ella.

Atacar y defender deben convivir en un mismo conjunto con la finalidad de alcanzar la simbiosis perfecta, que se consolidará en plenitud, cuando sea la mente del jugador quién domine la armonía única en su mecánica más básica. Es por lo que atacar y defender conforman un binomio indispensable que desequilibra la balanza entre la acción y la desesperación. El primero por su incansable ritmo y el segundo por la ineficacia de ser un acto instintivamente olvidado



Esto afecta de forma directa sobre el jugador que heredaba tics de propuestas anteriores, dónde la defensa era un recurso, pero pocas veces generaba algún tipo de ventaja. Los juegos de lucha ofrecen una vertiente táctica completa, facilitando herramientas tanto para el que diseñe su estrategia de forma ofensiva, como defensiva. Es decir, **las dos contraposiciones se equilibran.**

Siendo la perfección del concepto defensivo un camino propio de los juegos de lucha, no son pocos los géneros que han recurrido a él para importar este concepto. Manteniendo en todo momento la premisa de 'no poder morir', encontramos diferentes formas de implementar herramientas para ayudar al jugador en su cometido. El problema reside cuando la acción frenética de golpear a todo lo que se mueve, como en **Darksiders** (*Vigil Games, 2010*), minimiza cualquier posibilidad táctica de contra golpe, aunque el juego en cuestión la ofrezca y guíe a través de mini juegos al jugador para que se empape de dicha táctica. Propuesta que se queda corta al comprobar cómo en **Bayonetta** (*Platinum Games, 2009*) disponemos de un modo 'mono botón' en los niveles más bajos de dificultad para gestionar la acción, **ignorando el sistema defensivo de nuevo**. Un concepto (defensa), siguiendo con **Bayonetta**, que sin embargo subyace en el '*tiempo bala*' como dinámica de evasión a modo de puente de plata para el jugador, que caerá estrepitosamente cuando la mecánica adquirida (tiempo bala), desaparezca en el nivel más alto de dificultad, **obligando al jugador a reinventar su estrategia defensiva en pos de mantener al avatar con vida**. Sin duda, una invitación a la rejugabilidad para aquellos que acepten el reto, muy alejada de la dureza que exhibe **Ninja Gaiden** (*Team Ninja, 2004*) con su imponente equilibrio en las transiciones de ataque y defensa. Un sistema que desemboca en dificultad elevada, ya que aquí la acción por la acción no tiene cabida, y el desarrollo del juego fluye a través del combate táctico que bebe de las fuentes de **Dead or Alive** (*Team Ninja, 1996*), **adaptando con éxito el citado '*sidestep*' para un hack 'n slash.**

Son diferentes fórmulas que cumplen el mismo cometido, **recordarle al jugador la importancia de defender ante lo recurrente de atacar**. Fórmulas que en algunos casos se pierden en su propio planteamiento por no mostrarse necesarias para el desarrollo de la acción. Retomando *Darksiders* como lo prescindible de contragolpear, basando toda nuestra defensa en golpear primero, experimentamos atónitos como en **Darksi-**



ders II (*Vigil Games, 2012*) la fórmula se desvirtúa aún más. La componente rolera que asume Muerte en su desarrollo como personaje y en la gestión de su inventario, da la posibilidad de aumentar su defensa natural a base de enfocar sus objetos del inventario hacia la mejora de la habilidad en cuestión. Una opción, que de convertirla en estrategia **acaba doblegando al juego**, ya que rozaremos el '*God Mode*' y sólo será cuestión de tiempo acabar con el enemigo de turno. Por tanto, **es el sistema de gestión el que se erige en el concepto defensa**. Una posibilidad, la de *Darksiders II,* que se muestra más primitiva en **Final Fantasy XIII** (*Square Enix, 2009*) cuando adquirimos el hechizo 'prisa' y duplicamos nuestra capacidad ofensiva abrumando a los rivales sin posibilidad a réplica.

Por todo lo expuesto, **estamos experimentando un desequilibrio en cuanto la dualidad ataque defensa**, cada vez que un juego ofrece el aporreo de botones como la estrategia más sencilla para conseguir el objetivo. Una realidad que **Demon's Souls** (*From Software, 2009*) ya trituró al recordarle al jugador que **no hay mejor sistema defensivo que mantener la calma ante la frustración que supone morir como rutina**, provocando que sea el propio jugador quién suba de nivel, hasta comprender, que defensa y ataque deben fusionarse como un único armónico. Una misión de alta enjundia, ya que **no se basa en ningún concepto propio del gameplay o de otros adyacentes hijos del mismo código**. La autogestión de uno mismo para controlar los impulsos que genera la impotencia de las consecuencias de una mala elección, es sólo el punto de partida hacia un camino tortuoso pero rico en experiencia.

La necesidad de ayudar a avanzar al jugador en los hack'n slash a base de combos y frenéticos ataques, es inversamente proporcional, a la presencia de la defensa y el contragolpe como componente estratégico en el gameplay. De la misma manera, si el jugador no es capaz de borrar conductas adquiridas previamente dónde atacar es la única estrategia conocida, su andadura en los juegos de lucha actuales se debatirá entre testimonial y aburrida

raul factory
zehngames.com

La autoridad Indie



Estamos viviendo una época en la que los videojuegos Indie están cada vez más presentes en el día a día de un gamer. Los vemos en la web, los probamos y los disfrutamos. ¿Cúal es la clave de este éxito tan apabullante?

Es muy importante diferenciar un estudio **Indie**, que forma, moldea y desarrolla una nueva creación original en si misma, de los actuales "*modders*" que trabajan sobre juegos ya existentes y, todo sea dicho, alcanzan también dosis de genialidad y belleza comparables en muchas ocasiones al juego original. Los encargados de un proyecto de videojuego Indie no tienen el respaldo de grandes compañías y el esfuerzo creativo recae en las pocas personas encargadas de sacar adelante el proyecto. Hoy en día es casi tan sencillo encontrar a alguien comentando los nuevos **Assassins Creed 3** (*Ubisoft, 2012*) o **Halo 4** (*343 Industries, 2012*) como explicando su última partida a **Limbo** (*PlayDead Studios, 2010*) o tal vez **Minecraft** (*Mojang AB, 2011*). Es una situación insólita que, si bien no es exclusiva de nuestra época, (los juegos Indie existen desde la década de 1970), tiene un gran auge en estos últimos tiempos, haciendo que las grandes compañías de videojuegos tengan que compartir su espacio y público con estos "hermanos pequeños". Esto, por supuesto, ha provocado cambios en el mercado y en la forma de actuar de las grandes empresas. ¡O al menos debería! Como reza una gran frase: **Adaptarse o morir**. ¿En qué ha afectado exactamente este "nuevo" género de videojuegos a las compañías tradicionales? ¿Qué deberían hacer los grandes estudios al respecto? ¿Qué ha provocado esta corriente que tenemos el privilegio de vivir? Son algunos de los interrogantes más interesantes en torno a este fenómeno.

En primer lugar, uno de los principales culpables de este auge es, **sin lugar a dudas Internet.** Tradicionalmente, uno de los mayores problemas de los desarrolladores independientes era la distribución de su recién nacida creación. ¿Quién podía asumir la fabricación de unos cientos de copias de su juego, no digamos miles, teniendo en cuenta el **cero apoyo** que tenían? Hoy en día ese problema ha sido en parte subsanado. Tenemos a nuestra disposición un público potencial de siete mil millones de humanos a través de la red, y en los últimos años plataformas como Steam, de Valve,



promocionan la distribución de este tipo de juegos, poniendo mucho más fácil al consumidor acceder a ellos y conocerlos. Lo único que necesita un juego Indie es llamar la atención, una pizca de suerte, y que la gente que lo vea, hable de él. Lo que comúnmente denominamos volverse viral. Actualmente, es relativamente sencillo mantenerse informado de nuevos videojuegos Indie disponibles en el mercado gracias a iniciativas como los Humble Bundle gracias a las cuales, se pone a tu disposición un pack con varios juegos populares del momento por precios módicos ¡Incluso te dan la opción de **pagar lo que tu estimes justo**!

Y ya que hablamos del concepto "precio módico", me lleva a tratar otra de las razones por la que este género de juegos está tan presente hoy en día. El precio de estas obras suele ser muy razonable, asequible, ajustado al bolsillo mundano... Resumiendo, son baratos. Por desgracia, el hobby de los videojuegos es una afición cara, sobre todo aquí en España. Si nos ponemos a comparar precios de videojuegos teniendo en cuenta el valor adquisitivo de la población, nos podemos echar las manos a la cabeza con el desembolso que supone comprar nuestras copias en territorio nacional. Se puede ver en los estudios que la diferencia puede suponer más de 100€ si comparamos por ejemplo los precios en cuanto a poder adquisitivo de la PSP Vita en España y en Inglaterra, es decir, que para un inglés, el hobby de los videojuegos es proporcionalmente mucho más barato que para un español. La diferencia es abismal, y por lo tanto, el hecho de tener un buen juego a nuestra disposición a un precio tan bajo en

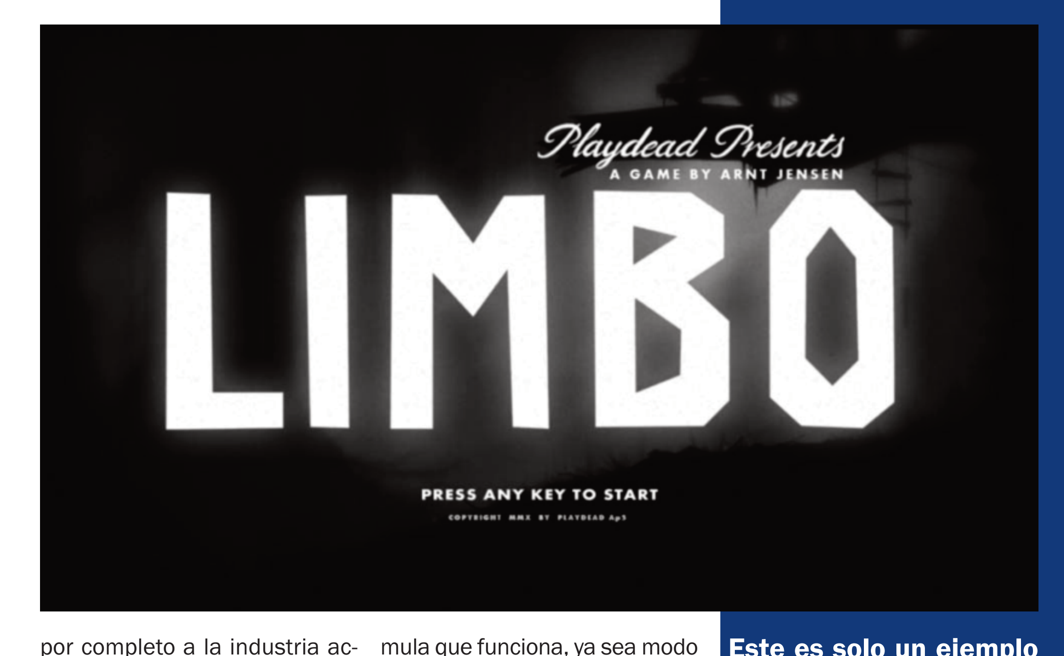
Darkout (Allgraf, en fase beta), un videojuego Indie que tiene una trama completamente entrelazada y ligada a la luz y la oscuridad. Todos ellos tienen su ocupación personal, y le dedican a Darkout el tiempo libre del que disponen. Gracias a Steam y a iniciativas de Crowfunding están realizando una labor magnífica creando algo único, en lo que se puede colaborar, pues han puesto a disposición del público una beta abierta para que todo aquel que quiera, probar y aportar, sea libre de hacerlo



comparación a los precios de las grandes compañías, los hace muy apetecibles.

Sin embargo todo esto no soluciona el tema de hacer llegar estas geniales creaciones a un público enorme. De esto se ha encargado una de las redes sociales con más auge en los últimos años. Me refiero a **YouTube**. Puedo afirmar, sin miedo a equivocarme, que el mejor exponente de esta situación es **Minecraft**. La gran aceptación y difusión de videos de este juego en YouTube ha proporcionado la plataforma de lanzamiento perfecta a Mojang, el estudio Indie encargado de su desarrollo. Grandes Youtubers le han dedicado su tiempo y esfuerzo a jugar **Minecraft** y grabarlo, lo que ha propiciado un gran conocimiento del mismo, y por ende, la necesidad del público de probarlo y así emular a sus ídolos en YouTube. Últimamente ha habido algo de polémica con respecto a la difusión de videos en YouTube, más concretamente con los videojuegos de Microsoft. La plataforma de video funciona como una máquina de generar dinero para todas las partes que la componen. Como resumen rápido y para que os hagáis una idea, la persona que crea el video se lucra del dinero que genera la publicidad que incluye, YouTube se lucra debido a las visitas hacia los videos, y por último, el propietario del videojuego exhibido, se lucra indirectamente debido a la publicidad gratuita que está haciendo el creador del video. Digo indirectamente porque si bien, la compañía jamás va a pagar a un Youtuber por sus videos, si que se va a beneficiar de la cantidad de gente que va a ver su juego en la red y que, por lo tanto, es público susceptible a comprar su producto. Microsoft se ha querido desmarcar de este terreno y ha cambiado sus políticas, estableciendo que nadie podrá lucrarse mediante imágenes obtenidas dentro de sus juegos. No me voy a meter a valorar en este artículo si es una buena decisión o no por parte de la gran compañía, pero lo que si que es cierto es que van a renunciar a publicidad “gratuita” de sus productos. Como ya he dicho, en conclusión podemos intuir que YouTube ha hecho muchísimo por las compañías de videojuegos Indie, gracias a este sistema triple de beneficio mutuo.

Sin embargo, nos sigue faltando algo para explicar el boom del género. No por ser bombardeados con información de un producto, lo vamos a comprar. Puede ayudar, pero hace falta algo más. **Hace falta creatividad, ganas de formar algo nuevo**, sorprender, amar el mundo del videojuego. Es precisamente en este terreno donde los videojuegos Indie derrotan



por completo a la industria actual. Este nuevo género de videojuegos se caracteriza por el gran amor, cuidado y detalle que se desempeña en ellos. Se busca sorprender, traer algo nuevo. El cuidado con las historias de trasfondo que muestran es, muchas veces, exquisito. Por desgracia, estas cualidades, que cuando las enumeramos parece obvio que deben encontrarse en cualquier juego triple A, no existen en los títulos actuales de grandes compañías. Parte de la culpa de ello la tenemos nosotros, los propios consumidores, que una y otra vez compramos lo que ofrecen estos gigantes del sector. Año tras año compramos *FIFA*. Año tras año compramos *Call of Duty*. Año tras año compramos *Assassins Creed*. Las grandes compañías ya no buscan sorprendernos con sus creaciones. Por desgracia, se han estancado. Cuando detectan una fórmula que funciona, ya sea modo de juego, género o trasfondo, la exprimen hasta la muerte, estirándola más allá de cualquier límite que creyéramos posible, llegando al punto de utilizar el nombre de grandes sagas (como **Resident Evil** (*Capcom, 1996*) o **Silent Hill** (*Team Silent, 1999*)) para crear juegos "nuevos" que no tienen nada que ver con el resto de los títulos que la componen, simplemente para asegurar un ratio de ventas. Nunca me dejará de sorprender que los grandes estudios se jacten de la gran cantidad de gente que tienen trabajando en sus títulos para terminar produciendo simplemente, un juego más. Esa es la gran ventaja de los títulos Indie. El equipo que está detrás, **realmente ama su trabajo**, se vuelca en cuerpo y alma en hacer algo único, memorable. Y eso se nota. El resultado es, no un juego más del montón, sino un gran título,

Este es solo un ejemplo de la manera de trabajar para sacar a la luz un videojuego Indie, pero si os ha picado la curiosidad, no dudéis en probar joyas como Minecraft, Dungeons of Dredmor, Limbo, Machinarium, The Binding of Isaac, Journey, Super Meat Boy, Superbrothers: Sword and Sworcery o tantísimos otros que os podría mencionar menos famosos que estos títulos. Yo ya les he dado la oportunidad a este género, y no me arrepiento para nada de haberlo hecho

daniel parras
pixelbusters.es



Assassin's Creed III



Colonias americanas, 1775. Soplan vientos de malestar social y agitación política en las Américas. En su lucha por proteger su territorio y a su pueblo, un Asesino indio americano encenderá las llamas de la revolución en una nación joven. En Assassin's Creed III, elimina a tus enemigos con un despliegue de armas nuevas, entre las que se incluyen revólveres, arcos, tomahawks y las fiables hojas ocultas.

Provisto de un escenario, un Asesino y un motor nuevos, Assassin's Creed III te hará vivir la Guerra de Independencia de los Estados Unidos, pero no la que conoces por los libros de historia.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 50 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!


Duro despertar Puntos: 10
Vuelve a entrar en el Animus.


Cruzarse con Cross Puntos: 20
Completa el rascacielos (en el presente).

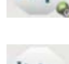

Toda buena obra tiene su castigo Puntos: 20
Abre la puerta del templo y descubre el destino de Desmond.


El viaje da su Fruto Puntos: 20
Completa la secuencia 3.


El día que el templario lloró Puntos: 20
Completa la secuencia 5.


Ver el blanco de sus ojos Puntos: 20
Completa la secuencia 7.


Dos en el mar Puntos: 20
Completa la secuencia 9.

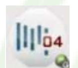

Fin difícil Puntos: 20
Completa la secuencia 11.

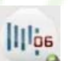

Perfeccionista Puntos: 50
Completa el 100% de restricciones de todas las misiones principales.


Queridísimo papá Puntos: 20
Completa el estadio (en el presente).

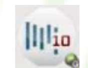

El fin está cerca Puntos: 20
Completa Abstergo (en el presente).


Invitado misterioso Puntos: 20
Completa las secuencias 1 y 2.

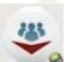

El nacimiento de un héroe Puntos: 20
Completa la secuencia 4.


El té es para los ingleses Puntos: 20
Completa la secuencia 6.


Lobo enjaulado Puntos: 20
Completa la secuencia 8.


Inquietantes esperanzas Puntos: 20
Completa la secuencia 10.


La suma de la verdad Puntos: 50
Completa la secuencia 12.


Un hombre extraordinario Puntos: 10
Completa la Enciclopedia del hombre corriente.

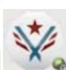

Patente para uso personal Puntos: 10
Elabora una de las invenciones de Franklin para decorar tu casa.

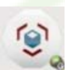

Estamos todos Puntos: 20
Encárgate de que todos los personajes opcionales se establezcan en la hacienda.


Pisando fuerte en el fuerte Puntos: 20
Explora el fuerte Wolcott.

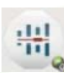

Al mar en tiempos revueltos Puntos: 40
Completa todas las misiones navales a bordo de la Aquila.


Mi barco es mi castillo Puntos: 10
Mejora la Aquila.


Reputado y cumplidor Puntos: 30
Completa todos los desafíos de alguno de los clubs.

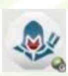

Monopolista Puntos: 10
Envía una caravana a Boston, Nueva York y la frontera.


Ha perdido los papeles Puntos: 20
Recupera todas las páginas de uno de los almanaques de Ben Franklin.


Multitarea Puntos: 20
Completa el 50% de las entradas del medidor de progreso.


Espectáculo de circo Puntos: 10
Mata a 15 guardias con un solo disparo de cañón.


El príncipe de los ladrones Puntos: 10
Saquea una caravana sin matar a ninguno de sus guardias.


Diez fusiles esperan Puntos: 20
Tras pasar a ser totalmente notorio, mata a 10 jägers antes de perder tu notoriedad.


Coureur des bois Puntos: 10
Intercambia pieles intactas en todos los colmados.

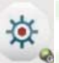

The End Puntos: 30
Completa todas las misiones de epílogo que se desbloquean tras los créditos finales.


Cazador mortal Puntos: 20
Llega a la secuencia 10 en un mapa en el modo multijugador Manada de lobos.

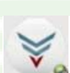

Personalizado Puntos: 10
Personaliza tu perfil y personaje multijugador.

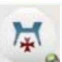
Venid a mi casa Puntos: 10
Recluta a cualquier artesano y haz que se establezca en la hacienda.

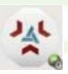

Jugador original Puntos: 20
Gana una partida de fanorona, molino y bocha en la hacienda.

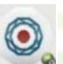

Kidd de supervivencia Puntos: 30
Descubre el misterio de la isla del Roble.


¡Emprendedor, no pirata! Puntos: 20
Completa los 12 contratos de corso.


Solo para invitados Puntos: 20
Sé invitado a unirte a un club.

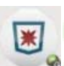

Un hombre del pueblo Puntos: 20
Libera todos los distritos de Boston o de Nueva York.


Con la cabeza en la nube Puntos: 20
Encuentra todos los pivotes y sincroniza el Animus con la nube.


Completista Puntos: 50
Completa todas las entradas del panel del medidor de progreso.


Trinchado y asado Puntos: 20
Ejecuta un doble asesinato usando un mosquete.

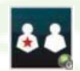

Depredador Puntos: 10
Cuelga a 5 enemigos con dardos de cuerda.


Lo que tenga que pasar, pasará Puntos: 10
Bloquea una línea de fuego 5 veces con un escudo humano.


Magna cum laude Puntos: 20
Haz que un aprendiz alcance el rango de Asesino.


Testigo presencial Puntos: 10
Presencia la muerte de un enemigo a manos de un depredador.


Abstergo Entertainment Puntos: 10
Llega al nivel 20 en el modo multijugador.


Equipo ganador Puntos: 20
Forma parte del equipo victorioso al final de una sesión de juego de multijugador.


La verdad saldrá a flote Puntos: 20
Desbloquea la versión pirateada de uno de los vídeos de Abstergo en la búsqueda de la historia.


que te pasa Megaman,¿otro juego cancelado?
snif
eso es lo de menos
lo que me duele es ser substituido por un grotesco y granudo Megaman en StreetFighter X Tekken
sé lo que se siente cuando te hacen eso en un crossover
lo dudo
Papo'12
créeme Megaman, lo sé



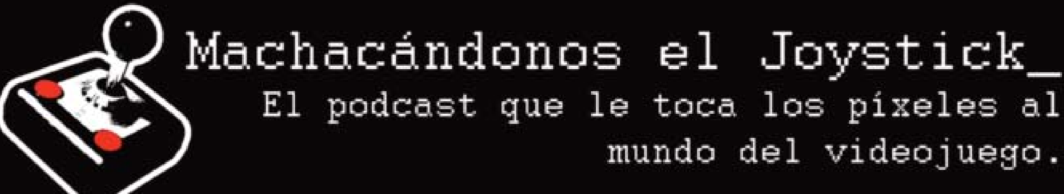






EL VERDADERO ORIGEN DE ASSASSIN'S CREED.

HTTP://TREVERONSPARADOX.BLOGSPOT.COM



Donkey Jote
de la jungla

Los videojuegos también son cultura

www.machacandonos.com